HKABC ABC

贈送FRONT MISSION 3攻略附錄

1999年9月9日

109

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

強勁攻略第一手

機動戰士GUNDAM殖民星墜落之地…
機動戰艦NADESICO THE MISSION
SD GUNDAM GGENERATION ZERO
ECHO NIGHT#2~沉睡支配者
拳皇'99 Millennium Battle
GALERIANS

完美版
隨書免費附送
互動遊戲誌VCD

互動遊戲誌新增內容
今期同你一齊玩盡街機最新音樂遊戲

激新作無出其右

心跳回憶2／火炎之紋章 多拉基亞776
GRAN TURISMO 2／超級機械人大戰α

舞吧！舞吧！舞吧！

"BUTTERFLY"原唱者smile專訪
Dance Dance Revolution 2nd ReMIX大跳特跳

任天堂SPACE WORLD大探索



WILD ARMS 2nd IGNITION
ワイルドアームズ セカンドイグニッション

攻略始動!

售價港幣35元正



不一樣的時空 不一樣的勇者歷險





超越K者，其名為K'。

THE KING OF FIGHTERS '99™

NEOGEO 10週年紀念第一彈

~1999.9.23.限定版行貨預定優惠現在開始!!~

現在，凡在"E2"及正規行貨代理店預定後，購入時可得到
1. K.O.F.99'業務用海報一張，2. NEOGEO版特製海報一張，
3. K'或真草薙京或八神庵人形鑰匙扣一個。

一般發售普通限定版均可獲得 1.NEOGEO版製海報 2.K.O.F.鑰匙扣一個

新生"拳皇"始動－THE KING OF FIGHTERS'99 今夏開催!!







1999年夏天，「拳皇」脫胎換骨！圍繞新主角「K'」的故事
由1隊4人組成而展開對戰的比賽模式「Striker Match」等新要素滿載。
新的戰幕，由此揭開!!



NGPC上都可以
玩到拳皇呀！

●以上內容如有更改，恕不另行通知。 ●為保障消費權益，提防盜版壞貨。

©SNK 1999

SNK ASIA LTD. Rm 807, Tower 1 ,The Gate Way, 25 Canton Road, T.S.T., KLN, H.K.

"The KING OF FIGHTERS~拳皇"乃SNK註冊商標

香港正規 SNK 家用機總代理：
恒景電子遊戲有限公司 Tel: (852) 2991 2673 / 2836 6614

E-2: Golden Shopping Centre: Shop 2, G/F., Golden Shopping Centre, Fuk Wa Street, Kowloon. Tel: (852)2386 4838
Times Square: 901-902, 9/F., Times Square, 1 Matheson Street, Hong Kong. Tel: (852)2506 0808






LOOK!編輯TALKING

MARKS終於得到一點解放！！

今期不單可以暫時解決上期所提及的難題，而且公事上的障礙亦迎刃而解，所以可以說今期的心情比之前好了很多。今次真的要多謝我的好朋友，因為處處都協助煩惱多多的我，真的非常開心，而因為現在依在工作當中，這麼下期再說吧！

「緣」來如此的黑龍話



「緣」，實在是一件非常有趣的東西，他要來的時候便來，要走的時候便走，完全沒有任何的影縱，任你如何的努力，也看不到、猜不透、抓不着，唯一可以的便是用「心」去感覺他的存在，這便是人面對「緣」可以做的事了………

◆噢！這是在月尾最窮之日買的《CARDCAPTOR SAKURA》塔羅牌，一套52張，3500日圓，好貴啊！不過亦好靚！

是個蠢才的小璘——

★原本小璘想到CW5的，可是因為種種原因的關係而去不到，不過小璘已叫了自己的分身去了…從分身得知其中一位扮SQUALL的姐姐扮得很型哩！

★就是這樣，小璘的生日很無聊地便過去了…不過收到日本和韓國朋友SEND來的生日MESSAGE和禮物，真的令小璘很感動啊！q(^o^)p

★小璘最近終於也登記了一個「貓貓ACCOUNT」，ADDRESS就是：「shugogetten@hongkong.com」，各位可以SEND一些「貓」給小璘呀！

★另外，小璘現在正與自己的分身和姐姐一起弄HOMEPAGE，到時弄好再將網址告訴大家吧！

★MS~~小璘的菲林死得好慘啊~~

山寺良丹…………

☆今期本人亦不想寫太多，反正要做的事、工作已忙得半死。

☆本人現在擺到明是對××、××等有極度多不滿和抱怨，但絕對不會說出來，皆因說出來等於是白費氣力，因有「無限」咁多個理由可以完完全全地推翻一切（以下不說）

☆以下是無聊說話＞＞＞

1001→第1架
3001→第100架
1100→第200架
1141→首架港建
1401→首架11米
1402→第300架
1601→首架10.6米
5001→第350架
1620→第400架

© 富士通

悟空

今個星期的工作還算順利，而且工作中還有自己喜歡的《Winning Eleven 4》，上天實對筆者太好了，另外在公司已和新同事熟絡，而且話題亦差不多，已不像以前的日子，以前的日子簡直．．．不提也罷，現在筆者最希望就是公司可以盡快修理好筆者的電腦，現在不能一邊打字一邊CAP相，所用的工作時間就會加長，希望下期這情況會有所改善。

前景一片漆黑的MS話——

◆從今期開始相信MS要過非人的生活，首先是要做《WILD ARMS 2nd IGNITION》的攻略啦！下期又要去×SHOW，弄到時間極度不足……要在一星期內做足兩星期的工作真的不易啊（>_<）！所以說前景一片漆黑…

◆不知何解筆者的心情比上期好了一點，可能是因為Comic World 5吧！為甚麼？因為…見…小…璘…（←此時在筆者旁有一鼓可怕的「報仇」意念正在燃燒着…）

◆在這兩個星期裏，突然收到很多讀者的來信，真的很多謝你們關心和支持，在此筆者先向讀者致謝！

◆9月6日當晚，菲林慘死在MS手中…小璘！對不起！（←其實很關心才是^_^;）

半夢半醒J.J話：

◆出發到日本大阪幹BIO 3的那天，正好是華航在新機場「反肚」後的第一天…過海關前已覺得機場混亂，怎料過關後更甚！本來下午四時的機被延遲至十一時才起飛，只好像其他乘客一樣「化悲憤為食量」，不斷把握機會食航空公司送的免費餐，眼見沒有機上的乘客像難民一樣將食店掃得一乾二淨，自己也忘了已經吃掉多少餐……但當知道自己在新機場呆等時，國泰的PILOT竟然到了市區休息、導致比原定可出發的時間再延誤兩個小時……不理那麼多了，繼續吃吧。

◆不過，當與ALEX乘飛機回程時，竟然發生天花漏水事件……整個小枕頭全濕了，回水呀！

◆今次因為要關照第一次到日本的「四哥」，充當帶他到幕張的嚮導，幸好最後他總算能「全身而退」回歸香港，善哉善哉。

◆回港之後一直忙個不停，BIO 3攻略本、在下的新工作、加上一些個別EVENT的聯絡工作，睡眠時間愈來愈少，但似乎現在只是個開始，真正的好戲還在後頭……（我還未想死呀 +_+）

◆CW5及漫人墟99都因時間關係沒時間去看，真遺憾，幸好有朋友代去。

◆雖然感覺上是靠運氣而得來的結果，但始終在下還是為女友感到高興的，希望她能好好把握這個機會，在接下來的兩年好好努力吧。

為未來而努力的——神皇

★今期終於輪到介紹呢位個名幾特別的朋友，佢叫做亞DULL（兜）（呀！唔記得問佢姓咩添！唔知係咪姓朱呢？哈哈），佢住在神機皇境已經有好一段日子，最令人印象深刻的並唔係佢那個好似麥當勞叔叔的髮型，而係佢玩拌碟機的技術，除了《BM》之外，就連7個製的《IIDX》亦玩到出神入化，實在令本神十分佩服。

★結他手比達，相信本神好快就可以同你一齊夾BAND喇，到時本神定必會成為史上首位做主音的鼓手，唔知我地隊BAND叫咩名好呢？達神一塊？！

★我的老死亞RAY同LEO，希望我地的計劃可以順利進行，到時我地就會有一個完美同精彩的聖誕喇！

★天將降大任於斯人也，必先苦其心智，勞其筋骨，餓其體膚………

有Laruku料要報 進福田君話——

◆慘了！因為今期版位極度不足，J-POP CITY需要忍痛CUT去（只係一版而矣…），實在感到很傷心！唯有在這裏向大家報道有關L'Arc~en~Ciel訪港的消息。據知，日本方面已正式確定了他們來港的詳情，這次亞洲區宣傳活動包括了泰國、香港和台灣等地，而逗留在港的時間為9月13日至15日，至於訪問則敬請留意我們下期的報道了！

◆Hysteric Blue的《baby Blue》已推出香港版，請大家多多支持。(^_^)

◆我自己的A至Z看來不知何時才能完成呢…？

昨天、今天、還有‥‥明天（一輝話）

今期有很多說話想和大家分享，首先，還記得沒多久前，本人還是一個普通的少年人，每個星期五總是到「好勁」場看看有沒有GPM‥‥豈料，一天竟受到體內小宇宙的驅使，動身找尋那傳說在彼邦的GPM皇后島，更加令人意想不到的是，就這樣我竟成為GPM戰士（一編輯），同時我亦嘗到何謂「地獄」的滋味，以今期為例，因為一些私人理由，我只得在短短數日內完成所有稿件，尤幸在小宇宙全解放狀態下，不死鳥傳說再一次得到見證，但在執筆之際，本人已幾乎達到極限‥‥再過一期，本人便要回歸學校的地獄，雖然以後會少了機會跟各位見面，但也請大家繼續支持！

懷念校園生活的阜林三郎

開學了，突然想找天回去母校走一躺，想起來已有3年沒有回去了，究竟這幾年母校的變化怎樣？真的很想知道。

在這裡3個星期了，總算適應了現在的景況，不過沒有了以前有地方睡總是有點不慣。幹高達攻略確是有點辛苦，因為最初沒有完整的手掣（編輯部大部分DC手掣都壞了），引致不能使用盾牌。不過亦因為這樣練成了一身「吉姆輕功」，那些左閃右避的功夫比SS時代再進一步，可說是因「禍」得「福」吧（笑）。

不說了，繼續當其《Sim City 3000》的市長去……

戰鬥的血在燃燒——時雨

◆估不到入了GPM才2個月就有機會做別冊攻略，而且還是我喜歡的《front mission》，自然要出盡全力應付啦！不知各位讀者滿不滿意呢？

◆最近陪伴時雨左右的音樂除了L'arc~en~Ciel外，還有《Virtual On Orarorio Tangram》的soundtrack。每當戰鬥的音樂響起，腦海就不斷浮現一幕幕激戰的場面……好想回日本和那些newtype過招呀！（傻佐）

◆Magic:the gathering新一SET咕快將推出，嘿嘿……今次就算死都一定要去玩pre-release！

◆祝MS和MARKS日本「GAME SHOW」之行順順利利，同埋記得買嘢俾我！（嘻嘻）p.s. 如有人知道香港邊度仲有《VOOT》玩請來信告知，感激不盡。

好耐無返蔘芳的SAM

自從係灣仔開工後，差唔多都有成個禮拜冇見佢，攪到個人都唔知點咁。睇怕都要為自己定個工作進度，等搞尾後可以日日陪佢，唔使攪到依家咁樣。





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.109目錄 1999年9月9日

正邪難分 善惡難辨
隨書免費附送
FRONT MISSION 3戰術指南(序盤篇)





NOTES FROM EDITOR

遊戲界的發展日益蓬勃，所以身爲傳媒一份子的我們亦要不斷進步求變，以配合環境需要及滿足讀者的需要。我們集團推出了多本不同種類的刊物，有以詳盡介紹及攻略為主的雙週刊，有以遊戲情報與潮流玩物爲題材的週刊，亦有集中探討電腦遊戲及硬件行情的電腦雙週，各式其式應有盡有，甚至乎互動電視也有我們的足跡。不僅如此，我們亦致力將各種資訊推廣到其他地區去，譬如遊戲誌的大陸版、Hyper PC Player 的台灣版甚至是《BIOHAZARD 3》的中國簡體版等等，都是一直以來努力的成果。

踏入九九年九月，我們會更積極投入一些具備潛質的媒體上，而互聯網就是當中最有塑造性、最富挑戰性的地方，我們這樣做的目標只有一個：務求將最精彩的遊戲資訊介紹給全球華人收看。（福田）

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力／方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬／育成／戰略遊戲
SOC	足球遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲



攻略資訊港
通往究極完全攻略之道

熱點新作
Dreamcast 聲勢一馬當先



GP樂園
雜誌書刊多角度全面睇

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、神皇、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空
◆特約筆者／超音潛艇、鈴奈
◆封面設計／KAN、子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

情報Guide

特派情報員：福田、MARKS、時雨、MS

TGS 次世代 PS 陣容大晒冷

萬眾期待焦點盡在次世代PlayStation的東京遊戲展'99秋將於下週舉行，雖然最初會方公布只有3款PS 2的遊戲在今次展出，不過因為TGS比PS 2發表會還要遲舉行，所以絕對不可能僅得如此數量的軟件出現。最近我們收到可靠的消息，指這次TGS大約會有50款PS 2的遊戲展出，例如有ARTDINK的《A列車6》、EA SQUARE的動作射擊遊戲、FROM SOFTWARE的《ARMORED CORE 2》及新RPG、IDEA FACTORY的運動遊戲、KOEI的《決戰》、NAMCO的《鐵拳》新一集和T&E的高爾夫球遊戲等。此外，其餘像ATLUS、CAPCOM、IMAGINEER、KONAMI、SCE、SQUARE、SUNSOFT、VICTOR INTERACTIVE和YUKES等公司都會有作品展示，不知道會否包括剛宣布推出的《天誅3》和《KOEI棒球》(暫名)呢？(福田)

IMAGINEER和英國RAGE共同製作PS2軟件

IMAGINEER公布他們將和英國一間軟件公司RAGE共同開發PS2用的遊戲，合作的原因是IMAGINEER看中了RAGE的技術能力，加上RAGE開發的遊戲可協助IMAGINEER開拓海外市場，至於遊戲的設計和資金方面將由IMAGINEER負責。他們合作的頭砲是隻名為《WILD WILD RACING》的賽車遊戲，據了解遊戲的畫面極之豐富，連輪胎出來的沙塵和汽車間碰撞時的動作都可以清楚表現出來。

(時雨)

坂口博信對 Dreamcast 又有新看法

「FF之父」坂口博信最近接受美國記者訪問，談論有關他最近對Dreamcast的觀點，坂口表示雖然DC是一台很有水準的硬件，不過它在日本、北美及歐洲的市場卻十分之少，從其現在的銷售戰略很難令他有意在DC上積極地開發軟件，這樣說的話SQUARE參入DC的可能性就越來越渺茫了。

另外，外國雜誌「Wall Street Journal」指出SQUARE曾透露過會以4000萬美元，來開發次世代PlayStation版的《FF》，而這個新開發計劃則會在今屆TGS完結後正式開始。(福田)

GT 2 次世代版與普通版同步發售？



■《GT2》真的會推出PS 2版本？(圖為PlayStation版)

SONY將會在本月13日舉行的次世代PlayStation發表會，據知它不單會明確地發表下代主機的正確名稱、發售日、以及發售價格等，傳聞同場會約有20個對應遊戲發表，而其中更聲稱現時PlayStation版《GRAN TURISMO 2》將會與次世代PlayStation版《GRAN TURISMO 2》同時發售，如果事件屬實的話，就確定了主機會有今年內發售的可能性。補充一點，就是海外傳聞指《GT 2》的美版可能會在本年12月7日推出。(MARKS)

烏燈黑火都可以照樣打機！

BLUE BACK WONDER SWAN登場

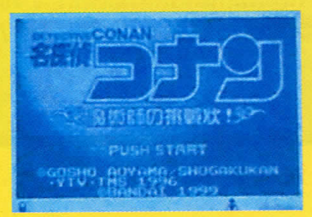
數吓數吓，近排真係好似係啲手提遊戲機搶晒家用機嘅鋒頭，不過，講真一句，手提遊戲機去到邊都打得，真係幾好，之不過咁，一旦去到一啲光線不足嘅地方就真係冇晒計，以前就話有乜嘢「GAMEBOY LIGHT」，不過，之後就冇機出過夜光版，攪到啲機迷一入黑就唔可以再打機，真係「冇陰公」！

以前亦有書介紹過自己改機，之不過講到唔清唔楚，萬一失咗手就真係肉痛死；而且改咗之後攪到架機左一線，右一條線，完全失去美感，真係唔改好過改。但係，大家唔駛咁快絕望，因為而家有個地方可以幫大家將普通嘅「WONDER SWAN」變成BLUE BACK夜光版(即係好似CASIO嗰啲電子錶咁)，嗰度就係「新機地」喇！

唔好以為又係嗰啲要用外置電池嘅改機，其實今次嘅改機係真真正正嘅成功例子，完全唔會影響外觀，就算係專家都唔係咁易睇出有冇過！而且仲係用番本身嘅電源，包冇問題！

吓！大家驚電池好快玩完？NO WAY！如果咁失敗就唔會行出嚟見街坊，原本嘅WONDER SWAN，一支AA鹼性電池可以玩30幾個鐘頭，而家改咗做BLUE BACK，至少都可以玩番20個鐘頭，真係乜都夠啦！





◆就算玩文字GAME一樣OK！



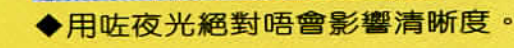
◆上面係改咗嘅，下面係冇改嘅，點睇都有分別！





◆有夜光同冇夜光嘅分別。





◆用咗夜光絕對唔會影響清晰度。

益街坊．大優惠

本來要改機要成280蚊，之不過咁，作為《遊戲誌》嘅讀者當然會有着數，而家只要大家剪下以下嘅印花，改機只係要180蚊，慳番成100蚊，着數唔着數先！



變

BLUE BACK WODER SWAN

印花

新機地：香港灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)33號鋪

最新次世代版鐵拳畫面大公開

一直以來，業界都有流傳着關於NAMCO《鐵拳》在次世代PlayStation上推出的消息，現在終於有較深入的眉目。當在英國倫敦舉行的遊戲展覽裏面，在SCE的攤位展出了以《鐵拳》角色PAUL和風間仁為主的CG圖片，而這種質素絕非利用SGI級的電腦來描繪的，但又很接近早前看過的PS 2遊戲畫面，所以憑這些硬照估計《鐵拳》在PS 2推出時成為同步軟件的可能性絕對不低。(福田)





■以PS 2來描繪的《鐵拳》CG

畫面超精細的龍騎士

SCE經過3年時間秘密開發，參與工作人員多達100名的的RPG超大作《LEGEND OF DRAGOON》現已宣布預定會在12月推出，容量多達4 CD的它畫面質素絕對拍得上《FF VIII》，憑它能夠在今年度的SIGGRAPH '99中參展已知絕非泛泛之輩，世界觀方面它屬於劍與魔法的幻想式世界，為本年內最值得期待之作。

DDR 2ReMIX 又有 APPEND DISC 玩

繼《beatmania》後KONAMI另一皇牌節拍音樂遊戲系列《Dance Dance Revolution》又會有APPEND DISC，頭炮《DDR 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION Vol. 1》現暫定在11月25日推出，售價為2800日圓。內容方面，它忠實地移植了街機版《beatmania》與《DDR 2nd MIX》的通訊機能，令CLUB PLAY模式能夠重現眼前，亦即表示它收錄了不少《bm》的名曲。(福田)



■《DDR 2nd ReMIX》話咁快就有APPEND DISC

FF VIII 精美桌上配件集

從自《FINAL FANTASY VIII》推出以來，一直大受好評，有關廠商不斷推出有關精品，可謂吸引不少FANS搶購。繼精品之後又有新商品推出，那就是名為《FINAL FANTASY VIII Desktop Accessories》的電腦專用CD-ROM，它收錄了各式各樣的Wallpaper、Icon和Screen Saver，而且更收錄遊戲中的Card Game，除此之外還可以自由製作Original Mail，推出日期為9月22日，FANS們又要破費金錢了！(MS)

NGPC 新作大進擊

NEOGEO POCKET COLOR推出至今的日子雖淺，不過它已決定於10月21日以6800日圓這個新價格推出最新版本，和舊有的比較分別在於機身纖巧了少許，當然最吸引人的就是便宜了足足2000日圓哩。機身顏色方面，這次它會推出Platinum Blue、Solid Silver、Carbon Black、Crystal等合共8種，同時亦宣布會有9款軟件會在同日推出，其中《BIOMOTOR UNITRON》與《KOF R-2 Campaign版》更會以低價發售，未買的朋友切勿錯過。



■《OGRE BATTLE》登陸NGPC？(圖為N64版)

至於剛公布的新軟件方面，最具話題性當然是剛推出N64版《傳説之OGRE BATTLE》之外傳，暫定於明年3月登場的它玩法由SRPG變成RPG，看來開發者有心以另一種形式來表現《OGRE》獨有的過人世界觀。此外，十年前已推出過遊戲的ビックリマン亦會製作最新一集《ビックリマン2000》(暫稱)，雖然遊戲類型屬於ETC但卻與稍後推出的Dreamcast版連動；明年2月發售。

《SNK VS CAPCOM》方面，除了咭片式遊戲外其格鬥版本《頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS CAPCOM》亦有新消息發放，預定12月發售的它容量高達32M，同樣地會與DC版連動。另外，《KOF》繼Q版格鬥之後又會有新作登場，這隻名為《KOF ADVENTURE》(暫名)的冒險遊戲可與DC連動，不過和哪款遊戲連動則不知道；明年3月發售。(福田)

MICROSOFT 秘密研製全新遊戲機…？

有一個未經證實的傳聞在最近四處散播，這就是MICROSOFT正研製名為「X-Box」的家庭用遊戲機，規格方面實在嚇人，包括了速度高達500MHz的Intel CPU、nVidia生產的圖像晶片GeForce和以WindowsCE作為啟動程式，至於推出日期則預定是2000年秋季，僅售300元美金，筆者覺得它雖然有質疑商榷的餘地，但若然是真那麼DOLPHIN及PS 2就會多了一個競爭對手。(福田)

侍魂最新作PlayStation堂堂登場

經過多年來的沉默，《侍魂》終於有最新一輯在PlayStation上推出，這隻名為《劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃》的3D動作遊戲乃完全獨立的原創作品。故事舞台為街機版《SAMURAI SPIRITS阿修羅斬魔傳》大約20年後，霸王丸已搖身一變成為蒼老的劍士，NAKORURU則是不老不死的聖靈妖精，玩法雖然未完全清楚，不過已知會有3D劍術場面出現，特別之處是除了霸王丸、NAKORURU以及服部半藏外暫時所公布的登場人物都是新角色。(福田)



■《劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃》概念插圖

GAMEBOY ADVANCE 明年8月正式推出

只是使用8 bit CPU的GAMEBOY，經過10年的光輝歲月後終於要宣布退休，至於繼承者是名為GAMEBOY ADVANCE(以下簡稱GBA)的高性能新式手提機種。它的面世不但象徵着手提遊戲機界進入另一局面，還會對家用機產生極微妙的影響，原因是GBA極力鼓吹連接互聯網及連動機能。

強勁機能絕不簡單

GBA既然是使用32 bit CPU的高速手提機，加上其面積頗大的顯示屏相當適合玩些要求較高的戲使用，即使是現今主流的通訊遊戲亦足以應付。除此以外，這部新主機的另一主要特色是針對互聯網通訊機能來設計的，只要把機身連接手提電話或PHS便可接到互聯網去，藉以使用各種不同的網絡服務，和Wonder Swan開發中的攜帶式情報端末用途相類似。不單如此，用者還可透過網絡來談話或者進行通信對戰，若配上獨立發售的電子相機部件更可作拍照之用。至於能否對應舊有軟件方面，可幸地GBA是早已設有能玩回GAMEBOY與GAMEBOY COLOR的軟件。

GAMEBOY ADVANCE 規格

CPU	記憶體內藏式32 bit RISC-CPU (採用英國ARM公司製造CPU核心)
LCD	反射型TFT彩色液晶熒幕
畫面尺寸	61.2mm×40.8mm(橫×直)
解像度	240×160點
最大同時發色數	65000種
外形尺寸	約80mm×135mm×25mm (長×闊×高)
重量	140g
電源	AA鹼性電池2枚
連續使用時間	20小時
發售日	預定2000年8月
生產數量	未定
售價	未定

任天堂與 KONAMI 業務提攜成立新會社

為了創造全新類型的遊戲，任天堂與KONAMI這兩間日本大規模遊戲生產商破天荒攜手合作，成立一間名叫「MOBILE 21株式會社」的新公司，目標是在這個日趨欠缺創意的遊戲事業上摸索新的經營策略。MOBILE 21將會專為GAMEBOY COLOR提供連接手提電話或PHS的通訊網絡服務，只要接上2000年4月起發售的專用配件，就可玩到由該公司同期推出的「GAMEBOY PLUS通訊遊戲」，而它更會提供GBA上網服務與及開發電子相機部件，同時這公司會製作讓任天堂與松下互相提攜開發之新主機DOLPHIN(暫名)產生連動的手提遊戲機軟件，市場規模異常大。

MOBILE 21將於10中旬成立，最初資本為3億日圓，出資比率雙方面各佔一半。(福田)

推介遊戲

極差遊戲

專業評壇

機動戰艦 NADESICO The Mission

SAVG／Dreamcast／角川書店／6800日圓

山寺良牙

可以說是首隻由動畫移植到Dreamcast模擬戰略冒險遊戲，內容基本與動畫版差不多；畫質方面，既然是Dreamcast的話，當然是做到最好，雖然人物基本上不能動，但出來的效果不錯；音響方面可說是本人最值得讚嘆之處，而戰鬥時之動畫部份亦做得頗具爆炸性。

評分：7分

MS

可能是因為動畫的好評，以它為名的遊戲特別多，而這隻DC版的《機動戰艦》，剛繼承電影版之後的故事，不過遊戲的玩法並不吸引，由於AVG的系統令到遊戲非常混亂，而戰鬥的SLG玩法，又太過簡單容易，可說是沒有難度的遊戲，幸好還一些EVENT要靠自己找尋，否則就真是…

評分：6分

MARKS

這些遊戲其實由動畫改編移植，不過遊戲表達出來的感覺可算不錯，而且還有美麗的間場CG動畫，讓玩者感到另一番味道。雖然當中的戰鬥和移動與普通戰棋遊戲無異，但加上DC的強勁3D機能後，真的有在宇宙戰鬥的實在感。筆者比較喜歡就是其中的背景音樂和主題曲，使人不會有所抗拒。

評分：6分

front mission 3

SRPG／PlayStation／SQUARE／6800日圓

時雨

上集《FRONT MISSION 2》空有壯大的故事，系統設計和LOAD碟時間則強差人意。但SQUARE今次可說是從善如流，今集《3》給人的感覺是：玩法基本相同，世界觀依舊，但所有上一集的缺點都已改善。不但戰鬥不用LOAD碟，上一集極不合理的AP系統也變得合符邏輯，戰術層次亦獲得提昇。

評分：9分

福田

首先要說一句：正！對於已完成《前線任務》兩集的筆者來說，這系列確實有過人魅力，單是水準甚高的人設和機設以及系統已非玩不可，但頭兩集都因一些敗筆而無法成為經典，實在遺憾。今次短到近乎零的戰鬥讀碟時間和同新設定的AP制度，加上雙線劇情令遊戲生色不少，即使超過四百元也是物有所值的。

評分：9分

MS

Square的最新系列作品《F.M 3》，的確沒令人感到失望，戰鬥時不用讀碟，這種快感真難以形容，比起前作要看機械人在「溜冰」就真的……，不過可能是因為不用讀碟，而令到每版的敵機比較少，感覺上始終不夠壓迫力，但是總括來說，擁有2個不同故事，倒算生產商有花心思，是絕不能不玩之作。

評分：8分

COOL BOADERS BURRRN

SPT／Dreamcast／UEP-SYSTEMS／5800日圓

IKI

滑雪遊戲名作《COOL BOARDERS》系列最新作，在DC的強勁機能下，畫面質素當然得以大大改善，以往人物出現「爛身爛勢」的靈異事件已得以改善。遊戲難度不低，故某程度上此作可算是為前作FANS而設，但這才具挑戰性嘛！其中被火車追逐一段更是一絕，DC玩家不能錯過的作品。

評分：8分

MARKS

雖然這個系列曾經在多個機種上推出過不少的作品，而玩法亦差不多，但Dreamcast版卻給予筆者一種喚然一身的感覺，首先因為DC機能令畫面質素提高，操作十分簡單，而且人物動作亦仔細了，不過只可惜難度卻比想像中高，但始終不失為一個好遊戲。

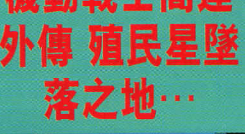
評分：7分

卓林三郎

同名遊戲的第四作，Dreamcast版的畫面雖然不算十分之華麗，但是單憑其多姿多彩的賽道設計，嶄新的加時系統，還有大量人物及滑雪板選擇，都足以令玩者玩個不亦樂乎。而對戰中那個搶畫面的模式，完全考驗玩者的花式，若是比對手弱的話隨時會輸到餘下「一條線」，非常刺激。

評分：7分

機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地…





STG / Dreamcast / BANDAI / 6800日圓

卓林三郎

可說是MS模擬駕駛第四作，有別於之前三個作品，除了畫面、操作、音效方面都勝過以前外，遊戲亦要求玩者有合作精神。雖然我方的AI有點笨，但總好過要玩者駕著吉姆單挑綠勇士吧(Blue Destiny除外)……更具置身戰場的感覺，一隻不論高達迷或是DC機主不容錯過的遊戲。

評分：8分

MS

DC版的第一隻GUNDAM遊戲，可用「不像樣」來形容，為何？原因是遊戲的玩法可謂SS版《外傳》的改良版，而且畫面上的機動戰士；如大魔等，其比例上有點不同，再者外表上的顏色很濁，令人不太討好，更何況玩家沒有高達用…最重要的是遊戲難度頗為高，初玩者難以上手。

評分：6分

時雨

玩法和SS時代的高達外傳沒太大分別，但畫面則強化了不少，或許是筆者玩《VIRTUAL ON》太多所以先入為主，總覺它的操作略嫌不順手，因此敵人的攻擊很多時都來不及回避(不過到了後半的關數任你有幾勁都避不到)，加上戰鬥入面的指令是全日文配音，不懂日文的玩者可能會不知應該做什麼。

評分：7分

新日本職業摔角 鬥魂烈傳4



FIG/Dreamcast/TOMY/6800日圓

MARKS

以一個畫面質素這麼高的摔角遊戲，之前還推出不少同系列，為何製造商好像沒有進步，只追求高畫面質素，而忽略了遊戲的平衡性，好像人物動作速度如螞蟻般、操作無聊、玩樂時又沒有爽快感。筆者只可以說畫面以DC機能只屬一般，而玩法就絕對是妙極的東西(相反)。

評分：3分

IKI

實在令人意想不到，DC竟會有這麼一隻「絕世好GAME」，筆者雖非一名迷摔角，但從電視上看過這麼多摔角節目，相信或多或少也有點認識罷！遊戲中人物動作生硬不在話下，更離譜是人物毫無表情，無論打人或被人打也是同一副面孔，基本上，我只見到兩個水桶在畫面上打交。

評分：4分

卓林三郎

說實在的，《鬥魂烈傳》在以往確是不錯的摔角遊戲，其人物及招式之多可說是無人能及。不過當Sega推出了《全日本職業摔角》後，憑著其簡單的操作將《鬥魂烈傳》比了下去。而現在兩個遊戲都在Dreamcast上推出新一集，雖然畫面上大家不相伯仲，但是遊戲性方面《鬥魂烈傳》還是有努力的地方。

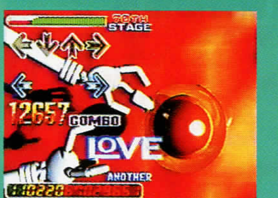
評分：6分

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

Dance Dance Revolution 2ndReMIX



ETC／PlayStation／KONAMI／358港元

神皇

期待已久的第二集，內容極為豐富，除了歌曲數量大增外，就連上集沒有移植的街機隱藏模式亦加進在這新作中，再在上多個獨有的隱藏遊戲模式，令這家用版比街機更為優勝，而且今作亦對應街機的《LINK VERSION》，若配合EDIT MODE自創舞步的話，其遊戲性實在比街機更高。

評分：9分

MARKS

今次的《DDR 2nd MIX》可算是最近要買的遊戲之一，因為今集除了音樂比前作更多更好聽之外，而且系統亦更適合一些FRIENDLY。另外新加入的模式可以讓玩者有更多不同的玩法之餘，使遊戲內容得到充滿，而筆者最欣賞當然是它可以和街機版互動的功能。

評分：7分

山寺良牙

跳舞機的第二作，歌曲數量大幅增加，而且歌曲又不錯，畫面方面質素亦有明顯的進步，不過最大的舊病又再出現，就是難度很高，真是若不能順利完成上作歌曲的人的話，在這版本想玩完三版也不易；不過比較有趣的還是可以與街機版有LINK功能，不知何時香港的街機會有這個LINK VERSION出現呢？

評分：5分

BISHI BASHI SPECIAL 2



ETC／PlayStation／KONAMI／5800日圓

神皇

十分超值的遊戲，共收錄了兩隻在街機非常受歡迎的遊戲，內裏的總MINI GAME數目共有48個之多，單是要全部玩齊便已花掉不少時間，而且每款MINI GAME亦十分有趣好玩，若與朋友一齊進行比賽的話，更能令遊戲的樂趣大大提昇，絕對是假期裏招呼親朋戚友的最佳首選。

評分：8分

時雨

相信不少人都在街機玩過這簡單直接的遊戲，尤其那個用國語配音的版本更是令人印象深刻。今次這隻《2》將街機《1》和《2》集合在一起，極之「賣大包」，不過用手掣玩的感覺始終不夠街機爽快，有些MINI-GAME更必須用DUAL SHOCK來玩。如果你家經常會有人來訪，買一隻來招待他們保証錯不了。

評分：7分

悟空

相信這遊戲名稱必定有很多人認識，當初街機的拍拍掣遊戲，吸引不少人去玩，而且那親切的中文解釋，對於香港人來說真是非常親切，此作的第二集終於移植到PS上，可玩性和上集一樣，都是必玩之作，不過街機的第二集是改用兩支控制桿，而到PS上只可以用手掣玩，樂趣減了不少，不過這都是一隻必玩之作。

評分：7分

WILD ARMS 2nd IGNTION



ACT／ PlayStation／SCEI／ 420港幣

MS

終於等到它推出，今作還保持過往的風格，玩起來有種令人懷念的感覺，由2D變成3D畫面的它，除了畫面質素高了之外，不其然令到遊戲內的解謎要素增加，而最重要的就是遊戲中也有加插動畫片段，而且還有歌伴奏，雖然只有很少段動畫，但已很足夠，不過唯一缺點，就是遊戲故事太長，未免令玩家有悶的感覺。

評分：8分

福田

屬於PlayStation初期高質素RPG的《WILD ARMS》，經過兩年半終於推出續編，基本上系統沿用前作的ARPG解謎冒險加典型日式RPG的指令戰鬥所構成，多邊形的迷宮畫面提高了可玩性，音樂則依舊動聽。但是，戰鬥就做得有點失望，節奏毫不爽快之餘亦頗為沉悶，比起前作的感染力減退不少。

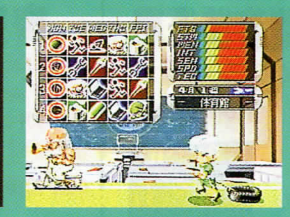
評分：7分

阜林三郎

雖然沒有玩上一集，但是把這遊戲獨立來看也可。可能是潮流興懷舊吧，與首腦決戰前竟來過「鹹蛋超人」式紅底白字出場畫面，簡直笑破肚皮。雖然畫面音樂不俗，不過玩了一會後發覺故事有點胡來的感覺，加上系統著實有不少要改善的地方，希望SCE剛公布的大作會是個像樣的RPG吧。

評分：6分

給一個會重聚的未來



SLG/PlaySyayion/Sony Music Entertainment/5800Yen

SAM

將一隻遊戲作品分兩篇推出，並且以各5800日圓的價錢出售（兩篇共11600日圓），如果說兩篇故事情節不同倒還可接受，可是兩篇故事基本上一樣，故事架構完全沒有分別，只是《SHIROU篇》是適合男性玩家（結識女孩子），而《SAYURI篇》則是適合女性玩家（結識男孩子）。

評分：4分

福田

系統帶有《心跳回憶》影子的AVG，科幻味十足的故事配合動畫片段令其賣相增加不少，起碼不是純粹剩看對白的傳統式玩法，人設則算OK。可是，男女主角故事分開以兩個遊戲的形式來發售，高達5800日圓的售價實在令人感到不滿，騙財成份簡直高得可以，我寧願它改為6800日圓的雙CD形式發售。

評分：5分

山寺良牙

可說是一個科幻式育成遊戲，玩法與其他同類遊戲差不多，只不過是在系統上作出改良，雖然是這樣，也會有她的原創特色；人物設計方面不錯，而且特別事件畫面也做得十分美麗。相信有玩的玩者也知，遊戲是有兩編的，本人始終最不滿是這樣，現在CD-ROM這麼平，為何不將她們一盒二碟呢？

評分：5分

LITTLE LOVERS SHE SO GAME



TAB/PlayStation/NTT出版・日經映像/6800Yen

SAM

遊戲玩法類似「人生遊戲」，當中除了要在高中生涯的三年內結識到女孩子外，還要利用咭片將對手加害，例如令對手患上傷風，暫停一回的「風邪咭」，或者令自己與女孩子友好度大增的「電話咭」等等。另外由於遊戲的節奏比較慢，所以不太適合一些沒耐性的玩者（筆者就是最好例子）。

評分：4分

山寺良牙

以棋子形式玩的戀愛育成遊戲，可說是在此類遊戲中比較特別的。系統方面，在棋子系統上加上育成系統，玩法頗新，不單只有玩者一人，就連其他四人也會做成玩者的情敵，需要不斷提升自己的實力；至於人物方面亦可說是不過不失，不過最突出的相信是內容方面，總共有6個不同的故事，真是「有排玩」。

評分：6分

悟空

一隻路標式模擬戀愛遊戲，有6個不同故事，遊戲內容筆者覺得很普通，遊戲中玩者實際可參與的部份不多，角色設定又不討好，相信喜歡模擬戀愛遊戲的玩家會比較有興趣，如不喜歡此類遊戲的玩家相信不要玩比較好。

評分：4分

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年9月24日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

PlayStation甜甜套裝優惠

憑券到本店購買「PlayStation 9001主機＋絕版原裝手掣＋火牛＋Dance Performance II＋Demo Disc」
可以甜甜套裝價$990購入



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

齊齊來做超級遊戲王



GAME BOY Color行貨主機＋透明主機套＋《遊戲王II》＋卡(非賣品)＋火牛＋主機套套裝價$699
GAME BOY Color主機＋主機套＋$80以下遊戲＋放大鏡＋火牛＋專用Joy Stick 套裝價$520
GAME BOY Color主機 優惠價$410
《遊戲王II》＋卡(非賣品) 優惠價$250
GAME BOY版《心跳回憶》 心跳價各$250



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC最新遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有優惠：

機動戰士GUNDAM外傳
DANCING BLADE任性桃天使
機動戰艦NADESICO
COOL BOARDERS
DREAM PASSPORT 2
往北去PHOTO MEMORIES
AIRFORCE DELTA
創造職業棒球隊
WORLD NEVERLAND PLUS
STREET FIGHTER ZERO 3
BUGGY HEAT
首都高BATTLE
DYNAMIC刑事2
BLUE STINGER







新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

PlayStation超正套裝優惠

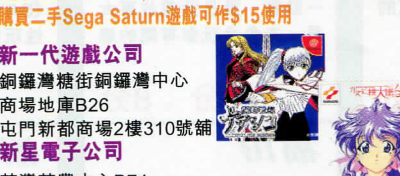
憑券到本店購買「PlayStation 9001主機＋兩個透明震動手掣＋兩枝光線槍＋兩張記憶卡＋火牛＋Demo Disc」
可以超正價$1100購入整個套裝

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast & Saturn系列大特惠

憑券到本店可以靚價選購

《機動戰士GUNDAM外傳》 超靚價$354
《機動戰艦NADESICO》 超靚價$320
《Cool Boarders BURRRN！》 超靚價$300
《DANCING BLADE任性桃天使》 超靚價$310
NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE 超靚價$160
購買二手Sega Saturn遊戲可作$15使用





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

遊戲機現金券

DREAMCAST美版機 憑券可作$20使用
NINTENDO 64金色紀念版 憑券可作$100使用
WONDER SWAN JUSCO版本透明紫 憑券可作$20使用
WONDER SWAN MOBIL SUIT GUNDAM MSVS 憑券可作$20使用
FAMILY COMPUTER紅白機 新版 憑券可作$20使用
SUPER FAMICOM JR新版 憑券可作$20使用
SUPER GAME BOY 2 憑券可作$20使用
全新PlayStation 1000機 憑券可作$100使用



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

PlayStation勁舞雙人套裝

PlayStation 9001主機＋兩個透明震動手掣＋兩張記憶卡＋兩張Dance Performance II＋兩枝光線槍
舞繼續勁跳套裝價$1220





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

修理遊戲機現金代用券

憑券到本店修理遊戲機可作
$50使用
(換光頭除外)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEO GEO軟硬件全線優惠

《METAL SLUG X》 憑券可作$100使用
《月華之劍士2》ROM帶版 憑券可作$100使用
《月華之劍士2》CD版 憑券可作$20使用
《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》 憑券可作$50使用
NEO GEO帶機(日本版)連大Joy Stick 憑券可作$100使用
NEO GEO CD機(日本版) 憑券可作$100使用
NEO GEOCDZ機(日本版) 憑券可作$100使用
NEO GEO CONTROLLER PRO. 憑券可作$20使用
NEO GEO RGB線 憑券可作$20使用





新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

PlayStation遊戲產品特別優惠

憑券到本店可以
$360購買《聖劍傳說》
$180購買Crazy Rock Guitar結他控制器
$190購買雙人大振動JoyStick
優惠價$310購買Pocket Station
優惠價$39購買原裝手掣

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74





換機換GAME係時候！

舊機換新機
舊GAME換新GAME
(詳情請到本店查詢)
另
購買二手遊戲可作$15使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用(限售30套)：

MARIO GOLF
娛樂金魚眼
牧場物語I、II
SPY VS SPY(日／美版)
遊戲王2
THE SUPER SPY
R-TYPE DX
WORLD SOCCER GB 2
HYPER OLYMPICS SERIES TRACK & FIELD
FINAL FANTASY SERIES
SUPER MARIO BROS DELUXE
CARD CAPTOR櫻
紅、黃、藍POCKET MON(日版／美版；附送POCKET MON贈品包)
POCKET MON PINBALL
DRAGON QUEST MONSTER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年9月24日
- ◆影印本無效
- ◆各商號保留優惠券的所有使用權利

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用(限售30套)：

DRAGON QUEST大冒險
信長之野望 烈風傳
STAR IXIOM
ACECOMBAT 3 APPEND DISK
DANCE DANCE REVOLUTION
2nd REMIX
BEATMANIA APPEND 4th MIX
SPECTRAL FORCE~可愛邪惡~
REAL ROBOT戰線
鬥神傳承
CARD CAPTOR SAKURA(初回版)
ROOMMATE~井上涼子~
重裝機兵VALKEN 2
聖劍傳說
GRANDIA(送初回特典)



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B
地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

PlayStation周邊產品閃閃優惠

憑券到本店可以令人眼睛閃閃價$360購買Pocket Station



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

Wonder Swan遊戲爽爽優惠

憑券到本店可以$200購買下列Wonder Swan遊戲
《數碼暴龍》
《新世紀EVANGELION》
《魔界村》

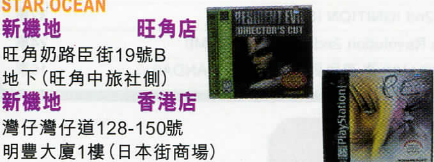


德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用(限售30套)：

TACTIC ORGE
BREATH OF FIRE III
PARASITE EVE
KARTIA
TALES OF DESTINY
CASTLE VANIA
DESIDENT EVIL
STAR OCEAN
BRAVE FENCE武藏傳
XENOGEARS
FINAL FANTASY VII
SILENT HILL
ARMORED CORE
SYPHON FILTER
LUNAR限定版



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B
地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

精彩著名遊戲攻略本優惠

憑券到本店購買以下遊戲攻略本(日文版)可作$20使用
《SD GUNDAM G-Generation Zero》

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

一起來「出發進行」吧！

憑券到本店可以$250購買下列《電車GO！》遊戲套裝
套裝包括：
PlayStation版《電車GO！2》
《電車GO！》專用單手控制台
《電車GO！》獨有舵錶一隻



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

N64遊戲熱潮

電車GO！64控制台	憑券可作$20使用
比卡超！你好嗎	大特價$350
實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	憑券可作$20使用
OGRE BATTLE 64	憑券可作$20使用
MARIO GOLF	憑券可作$20使用
STAR WARS EPISODE 1 RACER	憑券可作$20使用
薩爾達傳說~時之洋笛	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$250
DRACULA惡魔城默示錄(日版)	憑券可作$20使用

(限售30套)







新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

N64 HIT GAME優惠券

《STAR WARS出擊Rock中隊》
憑券可以$400購買

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

三用JOYSTICK靚靚優惠

附有震動功能／Analog & Digital Mode
憑券可以靚價$190購買



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

珍貴遊戲優惠看真啲

券購買以下絕版遊戲可作$20使用(限售30套)

SS《由Kiss開始》(初回限定版)
SF《FIRE EMBLEM火焰之紋章TORAKIA 776》DX PACK
SS《Street Fighter Zero 3》
SS《With You》
SS《Gundam外傳The Blue Destiny外傳》
SS《銀河孃樣傳說Yuna設定畫集1、2》



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

GAME BOY POCKET COLOR 遊戲爽爽優惠

憑券到本店可以$280購買
《三國誌》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

Dreamcast遊戲熱辣辣優惠

《鬥魂烈傳4》憑券可以$320購買



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室





の熱線遊戲流行榜

店鋪提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1 st WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN



PlayStation／SPT
■KONAMI
9月2日
5800日圓

2nd front mission 3



PlayStation／SLG
■SQUARE
9月2日
6800日圓

3rd WILD ARMS 2nd IGNITION



PlayStation／RPG
■SECI
9月2日
420港元

4th MACROSS VF-X2



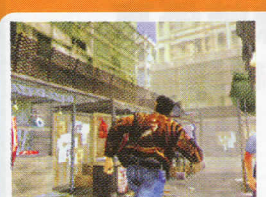
PlayStation／STG
■BANDAI VISUAL
9月9日
420港元

5th FIFA'99 EUROPE LEAGUE SOCCER ~FEATURING 日本代表隊~



PlayStation／SPT
■ELECTRONIC ARTS SQUARE
8月26日
5800日圓

日本雜誌《Dreamcast Magazine》9月17日號，期待榜



今回	前回	遊戲名（製造商）
1	1	莎木（SEGA）
2	2	GRANDIA II（GAMEARTS）
3	3	BIO HAZARD CODE：Veronica（CAPCOM）
4	5	SNK VS CAPCOM（CAPCOM）
5	6	魔劍X（ATLUS）

熱線遊戲流行榜







1st	SD GUNDAM G GENERATION-0(BANDAI)	121票
2nd	SOUL CALIBUR(NAMCO)	75票
3rd	DINO CRISIS(CAPCOM)	53票
4th	STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場(CAPCOM)	47票
5th	聖劍伝説LEGEND OF MANA(SQUARE)	42票
6th	THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999(SNK)	38票
7th	COOL BOARDERS BURRRN! (UPE)	37票
8th	WILD ARMS 2nd IGNITION (SCEI)	32票
9th	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(KONAMI)	24票
10th	機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地…(BANDAI)	19票

最期待的新作







1st	(NGPC)	SNK VS CAPCOM(SNK)	132票
2nd	(DC)	莎木(SEGA)	62票
3rd	(PS)	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE(CAPCOM)	48票
4th	(DC)	超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	45票
5th	(DC)	BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	23票
6th	(PS)	GRAN TURISMO 2(SCEI)	18票
7th	(DC)	SUNRISE英雄譚(SUNRISE INTERACTION)	16
8th	(DC)	魔劍X(ATLUS)	15票
9th	(PS)	ARC THE LAD III(SCEI)	11票
10th	(DC)	J-LEAGUE 創造職業足球會(SEGA)	8票

最希望移植作品



1st	(AD)	THE KING OF FIGHTER 99	127票
2nd	(AD)	CRAZY TAXI	41票
3rd	(PS)	SD GUNDAM G GENERATION-0	29票
4th	(AD)	消防士(SEGA)	26票
5th	(DC)	J-LEAGUE 創造職業足球會	16票

遊戲誌雙週推介

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE

PlayStation/AVG/CAPCOM/9月22日/420港元/行貨

以恐怖氣氛及可怕喪屍而大受歡迎的《BIO HAZARD》系列終於第三集，雖然今集和前作同在RACCON CITY，但當中的系統卻有大大改進，如加入回避、上下射擊等等新動作要素。另外遊戲中更會有分岐路線，使玩者玩到不同的故事，而且在遊戲中出現的三個與故事有關軍人，會令出現有趣的MINI GAME。不過不斷追著主角的非常頑強敵人—追跡者。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第107期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

Pokemon Card Game Special Game Set......... 3名

Ngan Chi Yu Z113XXX(6)
黃子健 K939XXX(4)
黃國禧 Z746XXX(0)

《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 3名

何家維 Z343XXX(9)
Lok Kam Wai Z167XXX(7)
Lai Kin Bong Z390XXX(2)

《Soul Calibur》海報 3名

鄭偉安 Z668XXX(9)
Lo Yet Fhang Daniel P600XXX(4)
李永賢 Z030XXX(7)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

Pokemon Card Game Special Game Set......................3名
《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 4名
《Soul Calibur》海報 3名

讀者留言壁

黃子健：
唔知遲啲賽馬遊戲會唔會變成自己操練、培育及出賽呢？有網上對戰多D人玩最好不過啦！(發白日夢……)

Kowk Yung Hang：
《SD GUNDAM G GENERATION-0》的戰爭場面要LOAD好耐，但我覺得好正。

張世強
希望Dreamcast版的《機戰α》和PlayStation被有妙別就好了！希望眼睛廠有誠意製作新一輯機戰。

陳啟明：
希望遲啲遊戲誌可以再次舉行《創造職業球會》，可以將自己的心水結晶與不同勁人對戰，真的很期待。

李正輝：
《FRONT MISSION 3》果然不失為本人最心愛遊戲之一，只可以用「爽」字來形容。

張家明：
《GRAN TURISMO 2》究竟幾時才會推出呀？真的等到手指都開始痕痕的。

遊戲誌的回應

首先賽馬遊戲會變成怎樣現在仍是未知之數，因為要製造商的心思和機種機能的限制。《超級機械人大戰α》Dreamcast和PlayStation版其中一個最大的分別就是Dreamcast版的戰鬥會採用3D形式，而PlayStation則仍然以2D表示。《創造職業球會》是否舉行比賽現在還未清楚，請留意遊戲誌的公布。《GRAN TURISMO 2》的發售日期現在預定為秋季，而正確日期最快都要在GAME SHOW之後會知道。

GAME PLAYER の熱線遊戲流行榜表格

截止日期：9月20日

姓名：________________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：______

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________

最希望移植的作品：________________

讀者留言壁 ________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至9月15日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1. 預想進化論
□2. DRAGON QUEST CHRACTERS杜魯尼可之大冒險2
□3. pop'n music 2
□4. DIGITAL GRADER AIRMAN
□5. ROCKMAN 3 Dr.WILLY之最後！？
□6. 你的感覺，我的心
□7. PURUMUI 2
□8. LAKE MASTER PRO-日本縱斷黑鱒紀行
□9. 想再一次見你
□10. 我的料理
□11. BEAT MANIA APPEND 4thMIX~the beat goes on~
□12. 信長之野望 烈風伝
□13. FORMULA NIPPON'99~成為賽車手吧！
□14. STAR IXIOM
□15. SUTOREISHIPU~PO與MERRY之大冒險~
□16. GETTER ROBO大決戰！
□17. EXTREME G2
□18. CLIMAX LANDERS
□19. pop'n music 2
□20. MACROSS VF-X2
□21. WILD ARMS 2nd IGNITION
□22. FRONT MISSION 3
□23.SOUL CALIBUR
□24. COOL BOARDERS BURRRN!
□25. 機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地…
□26.DINO CRISIS
□27.THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999
□28.聖劍伝説LEGEND OF MANA
□29. SD GUNDAM G GENERATION-0
□30. Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
□31.STREET FIGHTER ZERO 3-最強流道場
□32.其他：________

報道：福田、神皇
鳴謝：CHRISTINE、EMI唱片公司、金域假日酒店提供場地

遊戲誌突發組

停不了！跳舞熱潮直逼全港

BUTTERFLY及BOYS原唱者smile專訪

樂天跳舞GAME PLAYERS大激戰決賽

瑞典二人女子組合smile專訪



——我們是《遊戲誌》的編輯，專門介紹像PlayStation等機種之遊戲，很高興和你們在這裏會面。在兩天前香港電台舉辦了一個《DDR》比賽，而我們很有興趣知道為甚麼你們的歌曲被選中，成為《DDR》裏面的歌曲呢？因為它真的很受歡迎呢。

smile：其實我們是不知道的…他們直接聯絡唱片公司，當聽過我們的歌後便覺得很適合其遊戲使用，而由於很成功的關係現在我們已為它提供第三首歌了。

——是的，它們是《DDR》的受歡迎歌曲哩。有沒有驚喜呢？

smile：有一點的。

——唔，那麼請問你們到底是如何投身唱歌事業的？如何組成smile？

smile：這是很有趣的，我們二人是在不同時間做着相同的事情。

——為甚麼？你們之前是互不相識的嗎？

smile：初時我們只是稍為認識對方而矣。我們是一間餐廳的侍應歌手，但是在不同的時間工作；我們替同一隊樂隊唱歌，不過卻在不同的時間，所以頗難會遇到對方。後來，該樂隊的監製想我成為樂隊的全職主音，可是我卻拒了他的好意，不過答應試試在餐廳內替他找適合的人選，結果將她介紹了給監製試音。順利過關後，便替該樂隊灌錄了兩張唱片，第三張則是年半之後的事了，那一刻我感到事業已無法有再進一步的發展，就在這時監製提議組織一個女子組合，這便是smile的誕生。可是，找尋成員的過程實在相當艱難，途中遇到不少阻滯，最後幸好終於找到她加入。

——聽起來你們真的很幸運呢。這是否你們第一次來香港？覺得怎樣？

smile：是的，這裏和祖家相當不同，人們亦十分友善。

——但不覺得空氣很混濁嗎？

smile：真的有點，昨晚我們在街上行，發覺即使沒有下雨周圍也很潮濕。

——不過你們真的很幸運，上星期香港被颱風吹襲，又有墜機意外發生。

smile：幸好我們來的第一天放晴，好讓我們在泳池玩得舒適。

——當正式成為藝人之後，日常生活上到底產生甚麼變化？是否習慣？





smile：形式上我覺得很不同了，像每天都有不同的行程，不同的工作時間，星期一到星期五也不盡相同。

——現在有很多人認識你們了，你的感覺是怎樣？

smile：去年到日本還是藉藉無名，這樣對我們很好，因為當返回瑞典時也沒有人認得，感覺相當好。不過今年去日本就很不同了，認得我們的路人會走過來索取簽名，或者在街上被人們注意着…總之很不同了。

——你喜不喜歡這樣呢？

smile：我覺得需要習慣這種生活。其實很糟透的，即使你有勇氣，也不能隨便和其他人打招呼，因為很多人都會認得你的…但現在已好得多了。回想起以往我一早起床，穿着舊衣服帶小狗到街上散步，現在我真的要考慮會否這樣做了，因為如果自己打扮得不夠好的話，總是會感到不舒服的。雖然如此，當有時進入常到的店子去時，就會被問道「我昨天看過你的演出，你感到怎樣呢？」等問題，很有趣哩。

——OK，你們在不久將來會有甚麼大計呢？例如巡迴演唱會？

smile：我們將會繼續這個亞洲巡迴宣傳活動，跟住下來是泰國、馬來西亞和上海。

——會否計劃再來香港？因為你們真的很受歡迎，就如你們經理人所說在沙田有不少人向你們索取簽名。其實有沒有想過你們在香港會有那麼多擁躉呢？

smile：唔，我從來也沒有想過這樣那首歌（指《BUTTERFLY》）會那麼受歡迎。其實我們怎樣也沒有想過這樣的。

——在旺角街頭，不論是一般店舖或者遊戲店都播着你們的歌曲，所以這是不難理解的。

smile：聽到這樣說真的很高興，不過身處於地球另一端的我們是無法知道這種情況的，總之現在很高興啦。

——你們是否繼續會替KONAMI或PlayStation提供歌曲？是否有合約呢？

smile：其實我們是不知道的，這是由日本那邊來作決定，不過若他們喜歡的話我們也會很高興。除了之前的《BUTTERFLY》和《BOYS》外，我們替他們主唱的第三首歌是叫做《MR.WONDERFUL》。

——原來如此。今天很高興能和你們做訪問，謝謝。

樂天跳舞GAME PLAYERS大激戰決賽

在8月28日星期六，由遊戲誌與香港電台聯合主辦的「樂天跳舞GAME PLAYERS大激戰決賽」終於在香港電台舉行，舞功高強的參賽者經過初賽一輪火拼後，終於選出八名健兒進行合共兩個會合的比賽。





首輪雖然以BUTTERFLY作為比賽歌曲，但規則方面卻苛刻得有點過份，因為在最高難度加HIDDEN加ANOTHER加





DOUBLE的情況，大部份參賽者都被這個超級難度難到，不消三四下子便GAME OVER，不過其中兩人仍能小心翼翼地完成整首歌曲。至於第二輪則是兩個人一起比試VERSUS MODE，可能是吸納了剛才經驗的關係，大家已表現得比較謹慎，雖然如此仍能見到一些頗有看到的動作。



在比賽的途中，嘉賓smile、胡諾言、Vivian和盧巧音出來為觀眾們獻歌首本名曲，舒緩一下比賽的緊張氣氛，後來smile二人組更與盧巧音和胡諾言進行表演賽，場面相當有趣呢。經過緊張刺激的比賽後，雖然冠軍名花有主，不過落敗的亦無需灰心，皆因文無第一，「舞」無第二啊！





Text by 阜林三郎

任天堂 SPACE WORLD '99

NINTENDO スペースワールド '99

直擊報導

任天堂自脫離TGS後自行舉辦的遊戲展示會「任天堂 SPACE WORLD」，一別兩年之後，今屆剛於8月27至29日在幕張Messe新館(即TGS會場幕張Messe本館對面的9．10．11號館)舉行了。雖然沒有日前公布的新主機展出，但是由於不少備受期待的遊戲，以及於12月推出的64DD，「任天堂SPACE WORLD '99」仍然吸引了大量的參觀者到場，據任天堂公布3日的入場人次達17萬，比TGS'99春更多。



◆對任天堂用家來說，這是一個不容錯過的盛事



◆單是接近300台Gameboy試玩台，已佔用會場大部分地方

在進入會場前，已有大量參觀者在入口外等候，據聞第一天排頭的參觀者，早在2天前已到幕張Messe等候！進場時在工作人員的指示及參觀者的合作下秩序良好。

基本上整個會場分開4部分，一入場便是N64遊戲的展示攤位，分任天堂本身的遊戲及其他廠商兩部分。而整個會場當中佔最大面積的，當然是萬眾期待的《Pocket Monster 金．銀》的展示攤位了。

任天堂招牌作大「晒冷」



在N64(任天堂)攤位中，主要是展出製作途中，預定於2000年5月之前推出的13個N64遊戲，當中當然有不少是值得期待的，包括《薩爾達傳說 外傳》、《超級瑪利奧RPG2》、《Mother3 豚王的最期》及《Donkey Kong 64》等，全都設了試玩台。而攤位裡更看見Donkey及Diddy在迎接參觀者的來臨。而攤位的一角更設了舞台，與《Donkey Kong 64》聯成一個《Donkey Kong 64》Corner。舞台主要是播放《Donkey Kong 64》的影像外，更在當中舉行《Donkey Kong 64》的宣傳活動，包括名為「Donkey Kong Mini Game 挑戰」的Mini Game比賽，以及名為「DK64 Hip Hop Jungle」的歌舞表演，而表演當中亦夾雜了《Donkey Kong 64》的遊戲介紹。







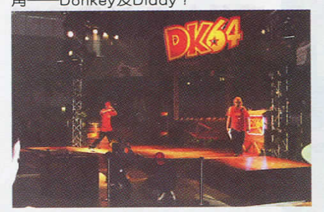


◆也有Cosplayer扮演林克，服飾及化妝都十分講究呢





◆既然有《Donkey Kong 64》，怎可少了兩位主角——Donkey及Diddy？



◆載歌載舞，Hip Hop Jungle



◆相信這次《超級瑪利奧RPG2》能夠成為筆者買N64的理由了(笑)

期待作品一一曝光

除了任天堂自己外，其他製造商亦展出了19個N64的遊戲，而今屆仍然設有





海外Corner展出歐美製造商的遊戲，這11個遊戲全都是未列入日本發售名單之作。

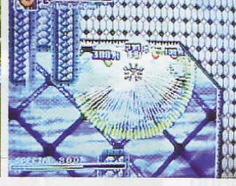






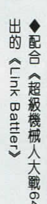
在各製造商的遊戲當中，矚目之作也不少，包括Capcom的《Bio Hazard 2》，Hudson的《爆Bomber Man》、《64 Wars》，Banpresto的《超級機械人大戰64》，還有《View Point 2064》、《Win Back》、《爆裂無敵 番外王》等等。







在N64遊戲攤位旁便是Gameboy遊戲攤位，Gameboy遊戲的展示數目比較多，不少大作例如《薩爾達傳說 不思議的木之實》、《超級機械人大戰 Link Battler》、《The Great Battle Pocket》、《GB勇者鬥惡龍I．II》、《R-Type DX》、《大盜伍佑衛門GB》、《beatmania GB2》等等，還有以著名動漫畫人物為主的《Columns GB 手塚治虫 Characters》及《Tetris Adventure 米奇與同伴們》展出。雖然吸引力及不上對面的《Pocket Monster 金．銀》，但也有不少參觀者試玩。





◆配合《超級機械人大戰64》推出的《Link Battler》

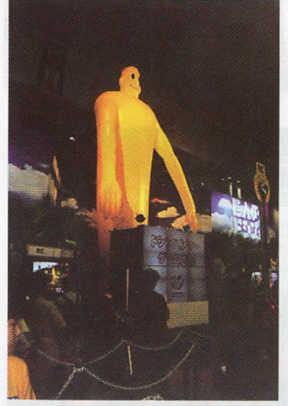
千呼萬喚的64DD

Gameboy攤位的旁邊，是64DD的攤位。一拖再拖的64DD總算定於12月1日發售，而在「任天堂 SPACE WORLD 99」中，除了展出64DD的主機及8個預定推出的作品外，亦展示了網絡服務「Randnet」及一件參考展出的新軟件「DT」，DT本身是將Gameboy及64DD連繫起來的軟件，經由64GB cable及DT，可以把Gameboy遊戲的資料送到64DD儲存，亦可利用64DD的網絡功能把網上資料下載到Gameboy，此外亦可將Gameboy主機變成有螢幕的手掣。



◆真正把Gameboy及N64 (64DD) 結合的構想——DT，會場中更是實機示範

而8個64DD作品中，除了《F-Zero X Expansion Kit》、《現代大戰略 Ultimate War》、《Paint Studio》及《Talent Studio》值得留意外，筆者認為《Sim City 64》也是個「要注意」之作，她是系列中第一個完全3D畫面的版本，更可配合《Paint Studio》創作新人物，《Sim City》迷不容錯過。而場中比較矚目的，可說是《巨人之Dosin 1》了，單是其巨大的吹氣巨人公仔，已吸引不少參觀者圍觀了。







新寵物齊Download

在Randnet DD (即64DD) 的攤位對著，除了《Pocket Monster 金．銀》及詢問處外，就是一個稱為「Mew Present Corner」的攤位，大家會問Mew是什麼？其實有留意日本《Pocket Monster》消息的朋友相信都知道，在暑假初上畫的電影版《Pocket Monster》中出現了一頭新的小精靈，牠便是Mew了。而之前任天堂送出了5萬張「Mew Present 券」，持券者便可以來到這裡，把Mew下載到自己的《Pocket Monster》盒帶中。



◆下載中……

等到頸長的「金銀」

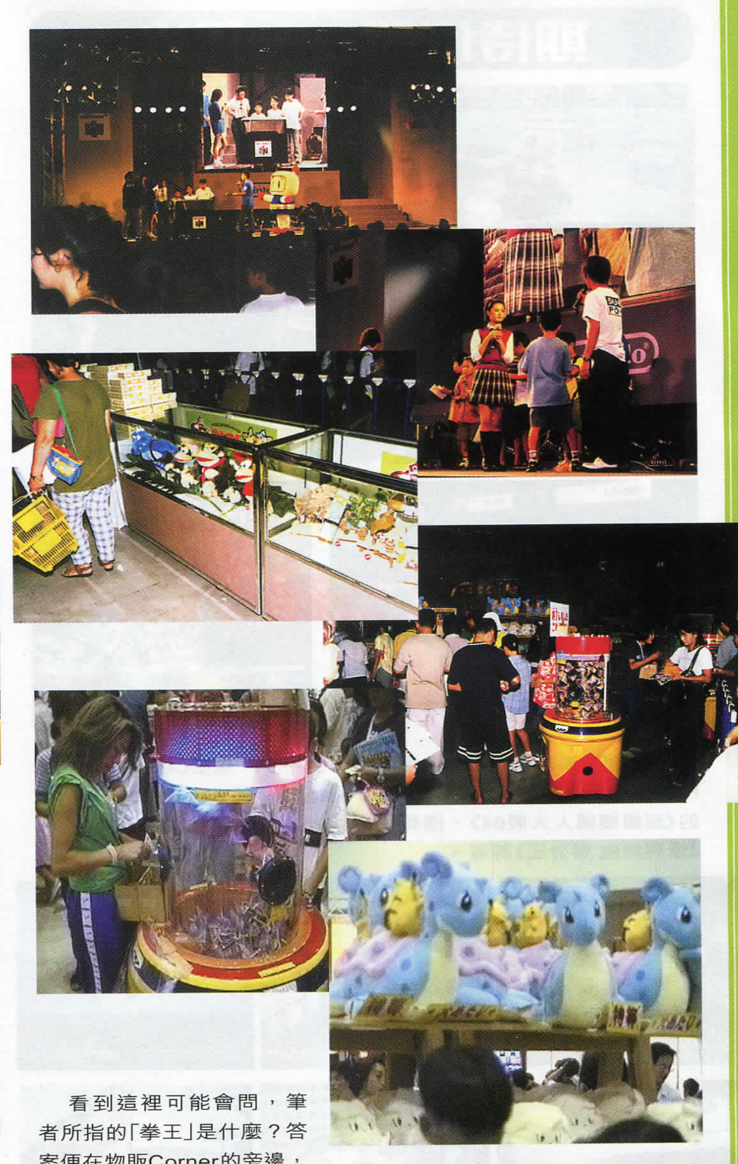


戲肉來了，就是過百萬Gameboy用戶等待著的RPG作品《Pocket Monster金．銀》！之前提及任天堂已設了288台Gameboy作試玩，雖然如此，但試玩的人數實在太多，結果等候的時間與其他遊戲差不多，除了試玩台，攤位裡亦設了兩個飾櫃展出《Pocket Monster金．銀》的包裝，其閃亮的包裝確實非常搶眼，然而會場中亦公布了遊戲會押後至11月21日發售。





◆好閃呀～～個盒～～



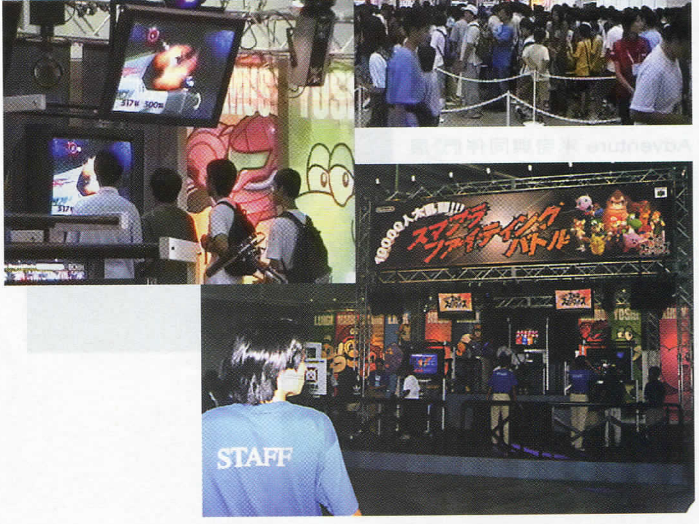
真正的「拳王」



除了《Pocket Monster金．銀》及各個遊戲吸引之外，其實會場中還有一些地方是經常聚集人群的，有前往遊戲展經驗的朋友，相信會知道筆者所指的是什麼。對了，正是物販Corner及表演台，有別於TGS，「任天堂 SPACE WORLD '99」的表演台都是充滿娛樂性及吸引人的節目，包括《Pocket Monster》布公仔舞台劇，《Hamster》Mini Game比賽，《爆Bomber Man2》比賽，還有電視節目《64Mario Stadium》主持——須藤溫子的小型演唱會，而重頭劇則是在29日舉行的《Pocket Monster》決勝大會。而物販Corner主力當然是《Pocket Monster》精品了，另外還有抽獎，獎品全是《Pocket Monster》的毛公仔。



看到這裡可能會問，筆者所指的「拳王」是什麼？答案便在物販Corner的旁邊，「Smash Brothers Corner」，在那裡舉行了第一屆《Smash Brothers》名人戰，3日合共多達10000人參賽！

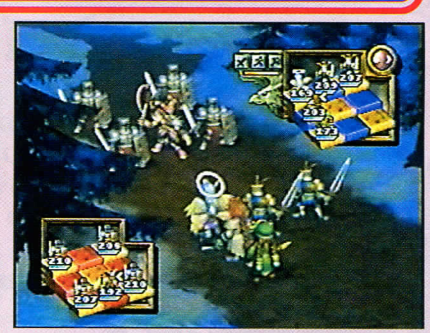


OGRE BATTLE 64

遊戲終審庭

陪審員：時雨
遊戲時間：100小時

首先，筆者在106期的專業評壇內給了這遊戲9分的評價（外加推介白兔仔乙隻），但在玩了超過100小時後，很可惜我想修正這個分數，至於是多少分則會留到文末交代。



沒有了松野泰己＝OGRE系列已死？

眾所周知《OGRE》系列的靈魂人物監製松野泰己和人設吉田明彥在《TACTICS OGRE》（以下簡稱TO）完成後，就過檔SQUARE並製作了大家都很熟悉的《FFT》。筆者當年得知這消息後曾不高興了好一陣子，在玩過《FFT》後這感覺更加強烈——你們為何捨得放棄自己一手一腳做出來的《OGRE》世界，然後去做一隻毫無誠意，只是同時掛着《FF》和《TO》名字作賣點的《FFT》？

不過最令人擔心的還是《OGRE 3》（當時暫稱），説《TO》是史上最出色的SRPG作品絕不為過，別説要超越它，即使是保持水準已不簡單。沒有了他們兩人，QUEST剩下的製作人如何延續《OGRE》的傳奇極成疑問，筆者只寄望他們「爭氣」，使它能保持第一集的水準就已是萬幸了。

終於等到遊戲推出，在完成了頭兩章後，雖然有少許不滿的地方，但對於《OGRE 64》能保持過去一貫的世界觀非常高興，熟悉的職業、道具和音樂，簡直令我有點回到老家的感覺……在這份感情驅使下，筆者在評壇給了它9分。長年的擔憂落空後，總算鬆了一口氣，但當玩到遊戲的後半，它的問題就接踵而至……

戰鬥系統的缺憾

SRPG的一個通病是敵我部隊的強弱很難做到平衡，《OGRE 64》亦不例外，在最初的十多關，敵我雙方的能力十分接近，因此互有攻守，玩者需要有較高的技巧才能戰勝。可是到了後半問題就出現了，不知為何敵人的LEVEL雖然每一關都有增加，但其攻擊力卻被玩者的部隊遠遠拋離，其中以神殿騎士最為明顯，在《TO》中實力強橫，不論肉彈戰還是魔法戰均能勝任的他們，在《OGRE 64》竟然和雜魚毫無分別，一個LEVEL30的神殿騎士一擊只能扣30HP左右，但玩者LV30的人物一擊至少都有50吧，聖騎士更能一擊扣人90HP！到底問題出在那裏？

原來這問題的元兇是「武器和防具的屬性」，《OGRE 64》將所有攻擊分為物理、地、水、風、火、神聖、暗黑和龍（言語）系八種，一般的盔甲只會對物理系攻擊有防禦力，當受到其他屬性的攻擊時是發生不了效用的。因此在遊戲後半當玩者的部隊大都擁有有屬性的武器時，就等於間接降低了敵人的防禦力。相反，依然手持着物理系武器的神殿騎士（和大部分其他敵人）在面對玩者越來越強的盔甲時，攻擊力當然不升反跌。

肉彈戰行不通的話那麼魔法戰又如何？很可惜《OGRE 64》在這點上的平衡性亦很差，製作者好像不太懂得用魔法師般，經常將五個魔法師編成一隊，令他們毫無掩護，又不好好利用合成魔法的威力，不將他們放在一起，減低了合成魔法的出現率。而最極端的例子，是竟然有五個女巫編在一隊裏的白痴部隊出現（註：女巫沒有攻擊力），在底她們的作用是什麼？拖時間乎？

電腦AI設計不良亦令到戰事更加一面倒，不管敵人部隊有多厲害，只要把他們的領隊殺了，又或者令他們受重傷，敵人就會開始掉頭撤退。本來這特性在《OGRE 1》亦有，但由於今集加入了方向的概念，只要敵人一掉頭走，攻擊他們時就會變成背後攻擊，本來仍有戰鬥力的部隊能力因此大打折扣，難聽點説，戰鬥中八成的時間都是用於「剿滅」敵人的，就像單方面屠殺一般，毫無難度可言。

職業系統的不足

《OGRE》系列的一大魅力是其多姿多采的職業系統，《OGRE 64》亦保留了此系統，但各職業之間的平衡性實在不敢恭維。例如男性職業中（不計隱藏職業）聖騎士和魔導士很明顯是過強了，大大影響到其他職業的存在價值，例如忍者在《TO》是十分強的職業，因為遊戲系統中敏捷度高的回報足以抵銷其攻擊力缺乏的弱點。但在《OGRE 64》中敏捷度在戰鬥中是沒有地位的，反正每次戰鬥中的攻勢次數是固定的，攻擊力高和攻擊次數多才是最重要。又例如人形師，他沒有了《OGRE 1》的後排魔法攻擊，變成了物理攻擊系職業，但他的攻擊力和防禦力都和聖騎士差天共地，增強隊中巨人系角色的特殊能力又微不足道，試問叫玩者怎去用？特殊職業方面更是離譜，千辛萬苦找齊了龍騎士的裝備後，心想他一定是很強的職業啦，怎知一試之下，他竟比聖騎士差多了，至於所謂的殺龍能力嘛……少得只可以用「得啖笑」來形容……相反，另一個隱藏職業巫妖的攻擊力則強過了頭，後排放三次龍言語魔法＝位位「硬食」300點傷害＝無人能夠生還。製作人員你們有考慮過「BALANCE」的問題嗎？

軍團系統——草草了事的明証

如果要説什麼是這遊戲最大的敗筆的話，那一定會是「軍團系統」，很明顯製作人員們十分之有野心，希望這個系統能成為《OGRE 64》和前二作之間最大的不同之處（連遊戲發售前的雜誌介紹也以此為重點）。可惜事與願違，《OGRE 64》中的軍團系統是完全失敗了，筆者相信所有玩者在試過它一次後都不會再用了。當中原因有許多，第一，軍團的中心部隊——百人長和士兵實力太弱，派他們出戰只會令玩者可以用來戰鬥的部隊數減少；第二，所謂的士兵支援攻擊弱得可憐，通常一次支援攻擊只會扣1-20HP左右，實在太少了；第三，操作麻煩和缺乏靈活性，軍團系統的原意是讓玩者節省下命令的時間的，但問題是如前面所述，敵人在受傷後會到處亂跑，玩者經常要派部隊去追捕他們，但沒理由派整個軍團去吧（軍團的移動速度又慢），無可奈何地玩者要將軍團拆散，任務完後又要重新整理軍團的陣容，一分一合，反而更花時間；第四，軍團的陣形真的只有外形而無實際作用，有看過銀英傳或玩過銀英傳遊戲的讀者都應該知道不同的陣形有不同的特性，例如箭頭陣的突破力強，方塊陣的防禦力則較高等等，可是這些特性《OGRE 64》中全部欠奉……故此整體來説玩者根本找不到使用軍團的理由，筆者從互聯網上的《OGRE》網頁觀察所得，使用軍團作戰的玩者寥寥可數（應該説根本沒有）。

故事內容——合格水準

和成績強差人意的系統設計相比，今集的故事是較為出色的部分。雖然在深度方面仍然不及《TO》的LEVEL（最明顯的例子如《TO》中的「バルマムッサ屠殺事件」），但它卻對OGRE系列一直以來沒有交代清楚的伏筆（OGRE BATTLE是什麼、神秘的洛狄斯教國之底蘊、暗黑道等）作出了説明，可以説它的內容和《OGRE BATTLE》這名稱最為貼切。不過也許是卡帶的容量關係，故事基本上是單線進行，玩者在劇情中的選擇只會對得到的同伴是誰有影響，可説是美中不足，但筆者真的很想再玩到好像《TO》般的多線故事呀……

另外和《TO》相比今集故事人物的「存在感」比較薄弱，原因可能是每場戰鬥中的出場部隊數均達4、50人之普，和《TO》時的10人相比，玩者的投入感和親切感都遜色了。

總結

要創作一隻好的SRPG的確不是一件容易的事，既要在SLG部分的戰鬥系統下功夫，又要令玩者在連場戰鬥中明白到故事的發展和感到共鳴。筆者雖然玩過不少SRPG，但都沒有一隻能超越《TO》的水準，故此誠意推薦所有玩完《OGRE 64》（或《FFT》）但沒有玩《TO》的讀者先玩回《TO》，相信一定會明白筆者的意思。（到底這是《TO》還是《OGRE 64》的REVIEW？真是的……）

最終評分：7.5分

（大家如果對本文有任何意見，可以直接寫EMAIL告訴筆者，地址是：mak_ian@hotmail.com）



主持人：YURI

原始島 2

經十年沉睡，那名作《原始島》終於回來了！今作《原始島2》比前作不單畫面、效果120%以上Power Up，在16 bit上也可做比32 bit主機板有更強的效果，一隻又一隻活生生的恐龍活現在你的眼前。



適逢又是明年Neo Geo 10週年紀念，繼《K.O.F. 99》第二彈的《原始島2》將在9月底正式推出，但這並不是完結，因為更勁作品即將推出和發表，各位密切留意。











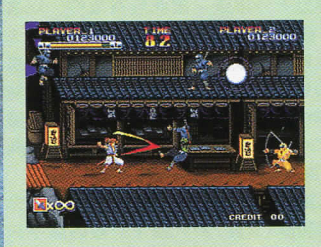
SSC 通信

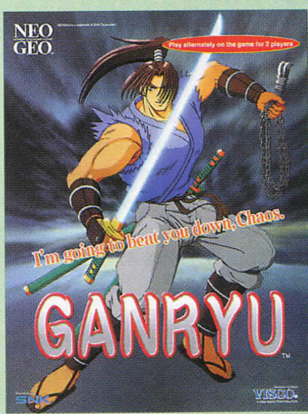
現各SSC的會員，可憑會員證到E2以九五折訂購《拳皇'99》Neo Geo盒帶，更可隨盒帶附送《拳皇'99》業務用海報一張、Neo Geo版特製海報一張及人形鑰匙扣兩個（一般訂購只可獲贈一個），數量有限，9月14日就截止啦，訂購就要快手啦！



武藏巖流記

由VISCO製作，SNK發行的動作遊戲《武藏巖流記》將於9月中旬推出，各位喜歡動作遊戲的遊戲迷萬勿錯過。





CG CONTEST 參賽作品

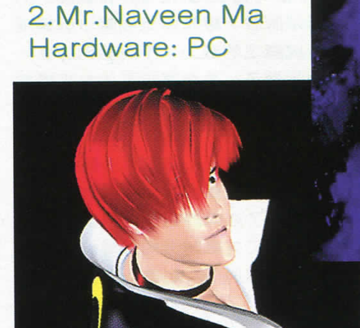
上期已刊登過一些精彩的CG圖片了，不知道大家喜不喜歡呢？今次繼續介紹另一些參賽者的作品，水準實在相當不俗哩。

1.Mr.Ken Wong
Software: Softimage 3D 3+ SP1
Hardware: PC





2.Mr.Naveen Ma
Hardware: PC





讀者來信招募

如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。

CAPCOM Xpress vol.04

CAPCOM GAME SHOW '99續報







距離我們籌備已久的CAPCOM GAME SHOW只有大約廿多天時間，不知道大家的心情到底怎樣呢？上次已向大家介紹過這個遊戲展覽的部份內容，為顧及沒有看過該文的朋友還是在此再説一次吧。

既然掛着GAME SHOW名稱，最具可觀性當然就是最新作品的試玩，我們已成功向日本方面爭取了一些將會在東京遊戲展展出的強作，例如萬眾期待的Dreamcast新作《BIOHAZARD CODE: VERONICA》、《超鋼戰記》、《STAR GLADIATOR 2》和《JO JO奇妙冒險~給未來的遺產》，與及其他機種的作品，此外還有新鮮滾熱辣剛公布的「喪屍射擊」等，保證大家必定滿意。另外，當日展開的《街霸EX 2 plus》與及《BIOHAZARD 3》比賽也是焦點所在，不但會有來自港九新界的各路街霸高手參戰，還有一些喪屍捕獵者盡顯身手，實在是遊戲迷的盛事呢。當然，美麗動人的Cosplay扮演、各種精品販賣、獎品豐富的大抽獎和會員招募是少不了啦！至於有關詳情方面，敬請留意我們的廣告。



JAMMA SHOW 展出作品預覽



今年九月可是日本遊戲界的重大盛事，因為除了萬眾期待的東京遊戲展外，還有秋季及冬季將會推出街機的展覽JAMMA SHOW，CAPCOM當然亦是參展商之一啦。據知，今次將會展出一些快將面世的新機，其中包括有利用了NAOMI基板、取材自美國漫畫的對戰射擊遊戲《SPAWN再生俠》，最多可供4人同時進行的它畫質比起我們的NAOMI首作《POWER STONE》進步不少，玩法亦相當新穎，所以應該是會場內備受注目的作品之一。另外，經典動作遊戲續篇《STRIDER飛龍2》亦已踏入將近完成階段，到場者可親身體驗其魅力所在，至於其他作品還有和EIGHTING合作開發的縱向射擊遊戲《GREAT魔法大作戰》，陣容可算十分鼎盛。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《SUPER MUSCLE BOMBER》到家用機；最喜歡角色是《魔界村》系列的RED DEMON」。

今期讀者來信

我最想移植《STREET FIGHTER 3rd STRIKE》到家用機（PlayStation or SS）；我最喜歡的角色是《STREET FIGHTER》系列中的Chun-Li，希望CAPCOM可以替她設計一個全新形象，還希望CAPCOM能為《STREET FIGHTER》系列設計一隻RPG或AVG game。

Jill

TEXT:J.J



BIOHAZARD 3 最後逃亡

調查報告VOL.2





謎之敵人的真面目！

上期為大家介紹過有關NEMESIS的資料後，剛剛又收到了更進一步的消息了：原來在《BIOHAZARD 3》內出現的首領級敵人全名為「NEMESIS-T型」，是將過往主角們的宿敵TYRANT改良型再植入寄生型生物兵器「NEMESIS（NE-α型）」而合成，NEMESIS擁有兩個腦部，不單令TYRANT原有的戰鬥能力大幅提高，最可怕的還是連智力亦提高了；在戰鬥中所受的傷，只會令牠變化成更可怕的形態。

NEMESIS的任務只有一個——抹殺所有屬於S.T.A.R.S.的成員！！

來自地獄的天使？來自天國的惡魔？

UMBRELLA生化危機對策部隊登場！

在最新公開的資料中，最值得留意的相信也要算是遊戲中的三位男角——他們屬於同一個組織、UMBRELLA的「生化危機對策部隊UBCS」！相信有接觸過前兩集的人，沒有人不會認同UMBRELLA是導致這場生化危機的罪魁禍首，但UBCS卻宣稱降落RACCOON市是為了將市民從喪屍手中解救出來！到底他們是JILL的朋友還是敵人呢？

列哥拉 Nicholai Ginovaef

35歲，UBCS兵士，俄羅斯人。

冷靜沉着的戰爭專家，有時候甚至會出現冷酷的一面。

米克魯 Mikhail Victor

45歲，UBCS小隊長，俄羅斯人。

擁有豐富的實戰經驗與統率力，在部下之間亦有很好的聲望。



卡羅斯 Carlos Oliveira

21歲，UBCS的新兵，南美出身。

外表雖然較為輕浮，但其實為人重情義、有責任感。

曾經是共產游擊隊的一員，後被UMBRELLA雇用為傭兵。在RACCOON市與喪屍交戰時遇上了JILL，開始了他人生中重要的一頁。



CAPCOM®

http://www.capcomasia.com.hk

'99勁GAME迎千禧

免費入場
首1000位入場者可
獲CAPCOM禮品包一份
(送完即止)

トロンにコブン
ロックマンDASHシリーズ

DINO CRISIS™

STREET FIGHTER EX2 PLUS™

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

PlayStation

(C) ARIKA CO., LTD, 1999, (C) CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

日期：99年10月1日(星期五 / 公眾假期)
時間：10:00am - 6:00pm
地點：鑽石山荷里活廣場一樓明星廣場 (鑽石山地鐵站)

一年一度　機迷必到！

街霸EX2plus世紀盟主大激戰

全港街霸迷萬勿錯過之世紀大激戰，分公開組及遊戲遊戲機中心推薦組，冠軍盟主可獲現金獎$5000、來回日本機票連住宿、世嘉Dreamcast遊戲機、獎盃及其他豐富獎品。參加辦法及詳情請留意：
Game Players、Game Plus、Game Weekly、Hyper PC Players、X-Gamely、街霸EX2plus漫畫、各大遊戲機中心及CAPCOM網址 http://www.capcomasia.com.hk
參加者必須年滿16歲，查詢及公開組電話報名請電：2564 0978 (傳達推廣)

BIOHAZARD3終極大激鬥

BIOHAZARD3 全面出擊，設立獨立專區，BIOHAZARD3 遊戲任試任玩，更會舉行BIOHAZARD3 終極大激鬥，看誰最快打爆機！
比賽詳情留意：Game Players & Game Plus

勁GAME隨意玩專區

免費任玩最新及最流行勁GAME，包括PS、DC、N64及PC GAME，機迷萬勿錯過！

CAPCOM人物Cos-Play扮嘢大匯演

盡顯扮嘢天份，一大班CAPCOM遊戲機人物，隨時出現與您見面。

漫畫主筆簽名會

街霸EX2plus漫畫主筆許景琛親臨現場舉行簽名會，漫畫迷密切留意。

CAPCOM International Friendly Club 會員大募集

即場登記入會，會費全免，盡享多項優惠，GAME迷身份象徵。

精品展銷區

漫畫、遊戲雜誌、遊戲設備、軟件及CAPCOM精品等，包您滿載而歸。

主辦：CAPCOM　天行社出版有限公司
協辦：Wai Lee VIDEO AMUSEMENT CO., LTD.
贊助：FREETRON















(排名不分先後)

Text by 前隆巴勒隊隊員阜林三郎

PS/DC
製作商：BANPRESTO
售價：未定 發售日：PS今冬預定 / DC未定
容量：CD-ROM / GD-ROM 記憶：BLOCK數未定
SRPG / 對應Dual Shock

打極唔完的機械人大戰

超級機械人大戰 α

全系列集大成之作

正當大家認為《超級機械人大戰F完結編》是完結編時，在PS的《Super Hero作戰》的結局中卻出現一個預告：「And Original Characters are introduced to SUPER ROBOT WARS α」，其後更正式公布了這個DC及PS一起推出的新《機戰》作品，究竟《α》與之前的《機戰》及《Super Hero作戰》有什麼關連？



原來根據監製寺田貴信先生的解釋，《α》可說是集合了之前的《機戰》及《Super Hero作戰》，在另一平行世界發展的全新作，而《Super Hero作戰》更是《α》的序章！



亦可說是這個原因，《α》所收錄的作品多達31個，而當中更加入了從未出現的《超時空要塞Macross》及《Macross Plus》兩個作品。



◆Macross成為母艦應該不是問題吧，期待著名的「戴頓斯攻擊」出場！



◆《F完結編》中欠缺的宇宙怪獸及RX-7也會出場！

YF-19 石中劍

VF-1S 超級韋基利

鐵甲人

新畫面新系統

相信是為了表現是全新作，《α》所有畫面，不論地圖、戰鬥、intermission均是全新製作，而地圖更是首次用上quarter view，雖然不會像《Real Robot戰線》般有方向之分，但是亦成功表現了高低差，加強了遊戲的戰術性。而在《F》中首度出現的D.V.E.演繹系統，仍會在《α》繼續出現。

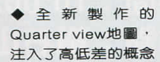


《α》收錄作品一覽

超獸機神 斷空我	鐵甲萬能俠2號
新世紀 Evangelion	鐵甲萬能俠電影系列
The End Of Evangelion	三一萬能俠
機動戰士 高達	新三一萬能俠
機動戰士 高達0080 口袋裡的戰爭	真．三一萬能俠
機動戰士 高達0083 星塵回憶	超力電磁俠
機動戰士 Z高達	V型電磁俠
機動戰士 高達ZZ	勇者雷登
機動戰士 高達 馬沙之反擊	飛越顛峰
機動戰士 高達F91	超時空要塞Macross
機動戰士 V高達	超時空要塞Macross 可有記起愛
新機動戰記 高達W	Macross Plus
新機動戰記 高達W Endless Waltz	鐵甲人 The Animation 地球靜止下來之日
無敵鋼人 泰坦3	魔裝機神 The Load of Elemental
聖戰士 登霸	超機大戰 SRX
鐵甲萬能俠	



◆全新製作的Quarter view地圖，注入了高低差的概念

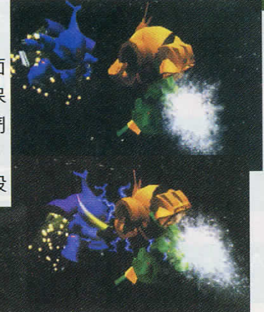




高熱火炎！！！！

DC版利用多邊形製作

這可說是DC及PS版之間最明顯的分別，在戰鬥畫面中，DC版將會用上多邊形製作的SD機械人。而PS雖然保持是2D，但在全新製作之下也有煥然一新之感。另外戰鬥畫面在《α》可以自由開關，方便了要求飛快過版的玩者。而戰鬥指令中增加了一項「防御攻擊」，雖然效力會比一般防御或反擊為低，但是在對付量多力弱的「雜魚」們時是非常有用的指令。另外強化了以往的機體分離系統，令不少機體例如三一戰機、朋友號等能獨立作戰。

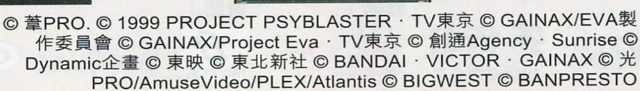








◆分體攻擊加強了戰術的變化



強化的Intermission及故事Demo，全新的故事

既然是全新作，故事亦是全新的故事。除了故事畫面由以往的畫面下「大頭相」，變成有背景的AVG味畫面外，故事推進上比《機戰》系列更為複雜化。故事推進用上一種稱為「Double Branch System」的新系統，除了原有《機戰》的版與版之間分岐選擇外，在該版中亦有出現選擇的可能，而這選擇是關乎於人物的行動。除了影響故事的進展外，亦會影響到主角能力值的轉變。而就算遇上同一版，也會有微妙的變化。此外據知DC版與PS版故事之間亦會有所分別。

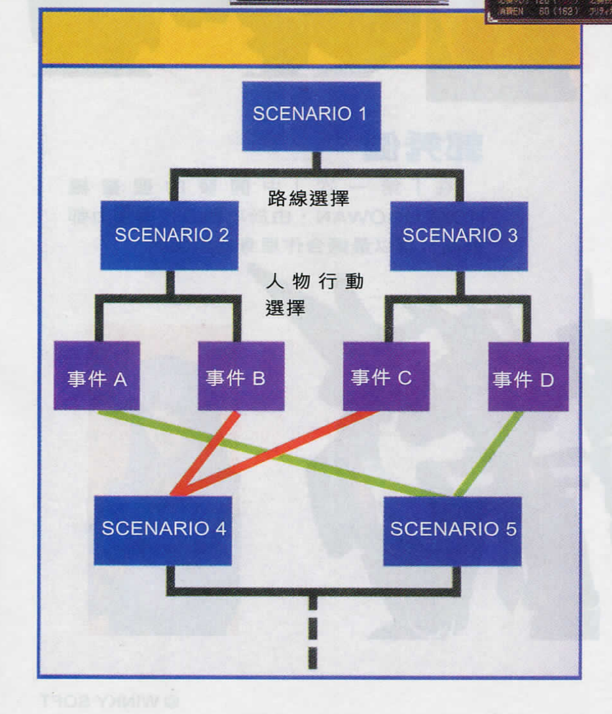






而整理機體的Intermission畫面亦大幅修改，此外系統上亦有所改善。以往進行改造（尤其是武器）時，並不會知道數值上及資金的變化，而《α》中不只顯示了改造前後的攻擊力改變，就連命中率的變化也顯示，還有顯示資金餘額，令不擅計算的玩者也能好好運用有限的資金。





強化畫面面面觀

巨大cut-in

除了重新製作戰鬥畫面外，戰鬥畫面中的cut-in亦是全新製，單是人物的cut-in已佔了半個畫面！而某些必殺技的cut-in更是加強了畫面的壓迫力。





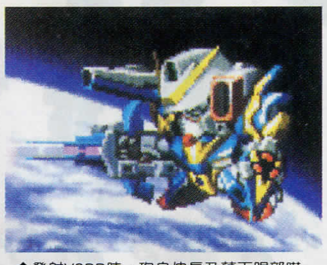




更細緻的演出

以往《機戰》的戰鬥畫面演出總是給人們粗枝大葉的感覺，《α》除了作出修改外，不少地方更是根據設定製作的，令演出更加細緻。


◆在《新．機戰》中出現過類似的「冰河狂瀉」cut-in，現在用上SD效果更加有趣


◆真Getter1的「真．Shine Spark」，除了威力一級外，其cut-in的壓迫力也是一級

◆貳號機大戰量產型EVA，其高頻小刀是跟足設定為Cutter型

◆發射VSBR時，砲身伸長及落下眼部瞄準器等細緻演出——重現。

唔同人唔同「刀法」

基本上《機戰》中MS的光能劍都是差不多的劈法，而《α》除了加入直斬外，還會根據機體的不同用上不同的軌跡。



TEXT：SAM

聖靈機RAI BLADE

PS 製造商：WINKY SOFT
售價：未定　發售日：預定今年冬天
容量：CD-ROM/GD-ROM記憶：BLOCK數未定
DC/SRPG/MEM

因開發《超級機械人大戰》系列及《魔装機神》等作品而廣為人知的WINKY SOFT，近期發表的並不是以上兩套作品的新作，而是一個完全原創的SRPG遊戲。不過WINKY SOFT亦沒有放棄其老本，遊戲中依然擁有大量機械人，究竟這套新作日後可否成為獨樹一幟的系列作品，大家還是拭目以待吧。

故事

遊戲發生在一個錬金術盛行的異世界「亞加路迪亞」，這裡不但是個擁有劍與魔法的地方，而且還有一種叫做「聖靈機」的巨大機械人。主角風見透夜，一名普通的日本青年，就是被召喚到這異世界中，並當上「聖靈機」的駕駛員。

機械設定與駕駛者介紹

《聖靈機RAI BLADE》內的機械設定，各位是否有點似曾相識的感覺呢？是否覺得有點像魔裝機神呢？

風見透夜

遊戲主角，由日本被召喚到亞加路迪亞的青年。初期駕駛的聖靈機CYFIN，是第一期聖靈機計劃的六機其中之一，機體以格鬥為主。後期駕駛的RAI BLADE，最特別之處，就是要由兩名駕駛員一起控制才能啟動，機體並擁有變形能力。

■初期主角駕駛的聖靈機CYFIN

■RAI BLADE擁有變成飛行形態的能力

愛

愛所駕駛的BISYARU，與ORBEST一樣，是由第二次聖靈機計劃時製造出來的機體，而且亦是屬於支援的類型。





古羅卑斯

在第一次聖靈機計劃中開發的BALDOG，是屬於射擊系的機種，可是由於裝上強力裝甲，所以機動力十分之低。





郭秀健

在「第一次」中開發的聖靈機HOSENGOWAN，由於攻擊力及機動力都很高，所以最適合作埋身格鬥戰。



霞



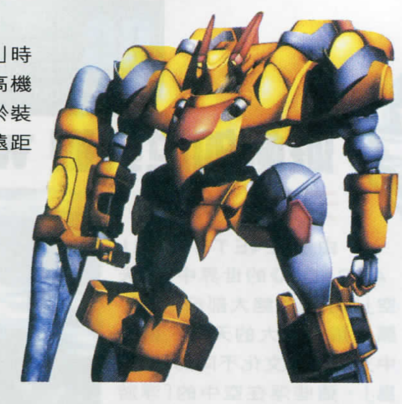
駕駛由第二次聖靈機計劃研製出來的支援機體ORBEST，機體設計上放棄了近距離攻擊，是屬於遠距離攻擊的機種。





奧莉蓮

PARICURL是「第一次」時開發的機體之一，是屬於高機動射擊系的機種，可是由於裝甲弱的關係，所以只能以遠距離的攻擊戰術。

艾沙

在「第二次」時生產出來的DRY-DEATH，是被設定成性能最平均的機種，適合接近至中距離的戰鬥。





遊戲的三大元素

雖然《聖靈機RAI BLADE》是屬於SRPG的作品，但當中亦有不同的遊戲部分。

AVG PART

作為一隻以戰略為主的遊戲，我方的合作性是十分重要的。因此為了增加同伴之間的信賴度，在戰鬥前後都會來到會話畫面，每當遇到同伴，有時便會出現對話選擇，而玩者的選擇會直接影響到同伴對玩者的信賴度，使戰鬥時更能合作無間。







■與同伴溝通是建立良好關係的最佳方法

SLG PART

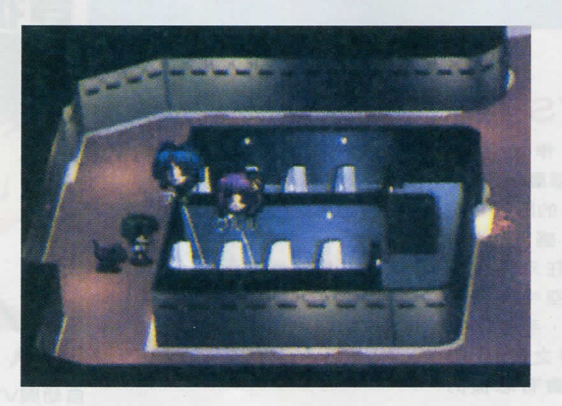
《聖靈機RAI BLADE》有別於《機戰》或者《魔裝機神》，其戰鬥畫面再不是平面，而是以俯視45度表達出來。另外戰鬥時更會有地形的高低差別，令要求戰略的準確性大大提高。



■戰鬥畫面再不是平面了

PRIVATE PART

PRIVATE PART基本上和AVG PART一樣，可以與同伴對話並建立良好的關係，增加信賴度。另外當中更加插了戀愛部分，使主角可以約會女性角色，而PRIVATE PART與AVG PART最大分別，就是在於後者只有對話畫面，但前者則加入了角色的移動畫面。



■休閒時，主角可在母艦上自由活動。

TEXT: 日日野

DC	
製造商: SEGA	
發售日: 未定	售價: 未定
容量: GD-ROM	記憶: 未定
RPG/ MEM	

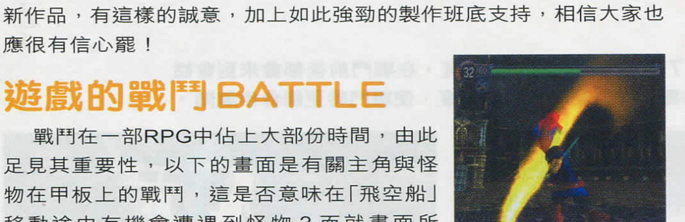
ETERNAL ARCADIA

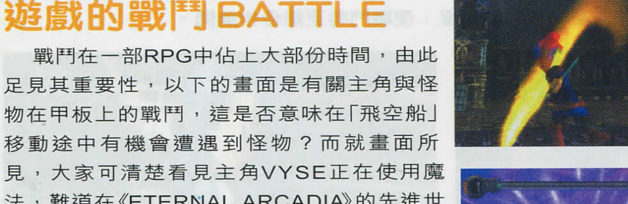
エターナル アルカディア

夢幻之星原班人馬最新作發表！

充滿誠意的作品

DC自推出以來，雖然不乏大廠支持，亦偶有佳作推出如《SONIC》、《SF ZERO 3》及《SOUL CALIBUR》等，但始終也好像缺乏一些RPG大作支持，這情況實在教人擔心，不過，SEGA最近發表了一個令人震奮的消息，就是她宣佈將動用公司內的精英份子-《夢幻之星》的製作班底，寧放棄開發其系列第五作，反而一同開發一隻名為《ETERNAL ARCADIA》，以「飛空船」世界為主題的RPG新作品，有這樣的誠意，加上如此強勁的製作班底支持，相信大家也應很有信心罷！





遊戲的戰鬥 BATTLE

戰鬥在一部RPG中佔上大部份時間，由此足見其重要性，以下的畫面是有關主角與怪物在甲板上的戰鬥，這是否意味在「飛空船」移動途中有機會遭遇到怪物？而就畫面所見，大家可清楚看見主角VYSE正在使用魔法，難道在《ETERNAL ARCADIA》的先進世界觀內，竟然存在一種超越現時文明的另一種超文明體系？然而，由於截稿前仍未取得有關方面的最新資料，所以唯有繼續期待下一次續報。









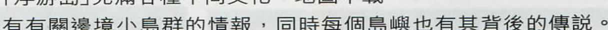
遊戲的世界觀 WORLD

天空 SKY



由於在《ETERNAL ARCADIA》的世界中，「天空」佔了版圖絕大部份，為了顯示這個廣大的天空，遊戲中充滿各種文化不同的「浮游島」，這些浮在空中的「浮游島」可說是代替了這個世界中陸地的存在。至於「浮游島」之間的往來則是以「飛空船」作為移動手段，由於近年製造「飛空船」的技術日趨成熟，故船的數目激增，以致有人戲稱這為「空中大航海時代」。

浮游島 ISLAND



天空中存在大大小小不同的「浮游島」，由於有人居於其內，加上附近的「浮游島」彼此間也有進行交易，在「飛空船」的漸漸普及應用下，這些島嶼漸漸多了交往，也漸漸建立了自己的文化。與現實的陸地世界一樣，遊戲中的「浮游島」充滿各種不同文化，地圖中載有有關邊境小島群的情報，同時每個島嶼也有其背後的傳說。

空賊 PIRATES

無論任何時代，「賊」似乎也是社會必然的副產品，就算在這個以「飛空船」作主導的世界內也不例外。遊戲中有一群「打正旗號」，專門襲擊遠行「飛空船」的「空賊」(PIRATES)。這班「空賊」的組織規模比得上一個國家，並以多個「浮游島」作為活動據點；以暫時資料所知，「空賊」分為「青之空賊」及「黑之空賊」，其中「黑之空賊」是名乎其實的「賊」，對所有「飛空船」均進行「無差別式略奪」，反而「青之空賊」非但不會襲擊非武裝的商船，更只會襲擊那些殖民地軍事國家的列強艦隊，故某程度上他們的行為可算是一種「義賊」的表現。

登物人物介紹



VYSE

本作的主人公，隸屬於「青之空賊」的陣勢，擁有旺盛的好奇心，在未知盡頭的天空中展開其旅程，手執兩把「反身之劍」，未知他會有怎樣的遭遇？

AIKA

自幼與VYSE長大，現在一同隸屬於「青之空賊」的陣勢，擁有極高「素早度」(速度)的她，最擅長的武器竟然是巨斧！AIKA真可說是遊戲史上攜帶最重型武器的女性角色。

FINA



一切也被其一身異國服飾打扮所掩蓋的謎之美少女，老實說，她的加入對於「青之空賊」的陣勢是好是壞也未知道；甚至到現時為止，就連FINA出場的目的也未知道，一個全身也是充滿神秘色彩的謎之角色。

撰文者：山寺良牙





DC
製造商：TAITO　售價：未定
發售日：予定今年冬天
容量：GD-ROM
SLG／MEM／予定對應電車GO！專用控制台



電車GO！2高速編3000番台

著名列車模擬駕駛遊戲《電車GO！》系列，就在N64版《電車GO！64》推出後不久，其廠商TAITO亦公怖會於今年冬天推出兩個與《電車GO！》系列有關的作品，而機種會是Dreamcast和PlayStation，她們分別是《電車GO！2高速編3000番台》和《汽車GO！》，今期就此兩個作品作簡單的介紹。







Dreamcast版《電車GO！》遊戲會命名為《電車GO！2高速編3000番台》，顧名意義就是將街機版《電車GO！2高速編3000番台》作完全移植。而出場路線方面，根據廠方的有關公怖，會與先前所發售的《電車GO！64》的路線是一樣，即是有：北越急行ほくほく線（直津江一六日町）、奧羽本線（秋田一大曲）、東北．秋田新幹線（秋田一大曲一盛岡一新花巻）、田沢湖線（田沢湖一盛岡）、京濱東北線（橫濱一品川一上野）、山手線（東京一新宿）、東海道線（大阪一神戶），共五條路線14車款，不過既然Dreamcast有這麼強的容量，絕不排除會有新路線的情況出現；至於畫質方面，當然是會用盡Dreamcast的機能，畫質當然做至最好，不單只會完全移植街機版，更會移植至比街機版更高更好的畫質。此外Dreamcast版的《電車GO！》專用控制台亦會發售，從廠方公怖得知，它將會是街機版中常用的兩手式（Two Hand）控制台。





PS
製造商：TAITO　售價：未定
發售日：未定　容量：CD-ROM
SLG／MEM／1～2人／對應電車GO！專用控制台／對應PocketStation

汽車GO！

同一時候，廠商也決定在PlayStation上推出《電車GO！》系列的新版本，不過嚴格來說這已不是電車，而是蒸氣火車（蒸氣機關車），所以亦易名為——《汽車GO！》。





在遊戲系統上，基本與《電車GO！》系列是一樣的，可是電器化列車（電車）與蒸氣火車在操作方面有很大的分別，特別是列車開行時、速度控制、氣鼓壓力與及煤炭使用量……等，所以為求更具有真實感，在列車操作方面會作出改良，有可能連控掣台中不太多用的「Select、A、B」掣也需使用，不過又不會令玩者覺得太難操控；此外由於過往的蒸氣火車是二個人操作的，所以今作可以與朋友一起共同操作列車（2 Players），當然一個人玩也是沒問題的；路線方面，從已公怖的畫面來看，除了有各集也出場的「京濱東北線」外，也會有很多新路線出場，如：磐越西線，最值得注意的，就是在1998年9月30日起消失的著名路線「信越本線、橫川一輕井沢」一段，將有可能會在遊戲中再度重現，對於日本火車迷來說這是既懷念又值得可喜的事；而以往各PlayStation版本中出現的「列車資料集」，也會有機會同時收錄於遊戲中。









※畫面乃屬開發中

TEXT：IKI

COOL BOADERS BURRRN

OH！OHH～WHAT 'RE YOU DOING ？

DC
製造商：UEP-SYSTEMS
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：4 BLOCK
SPT／1～2 P／對應VGA BOX／對應MODEM

將滑雪感覺帶入DC

各位不要被副題嚇怕，其實那句是遊戲中電腦的其中一句對白而已（一想不到更好的副題嘛！）。話說回來，《COOL BOARDERS》系列自第一作推出以來，一直也是PS的皇牌滑雪遊戲，當中的速度感及爽快感，實非筆墨所能形容。現在，遊戲舞台更由原來的PS移師至DC上，透過新主機的強勁功能，遊戲到底進化至甚麼地步？現在，我們將一起進入DC版《COOL BOARDERS》的世界，大家準備好了嗎？


◆家用版最強滑雪遊戲


◆在家中也可感受滑雪的快感

DC版特色

若說DC版與PS版的分別，除了畫面質素大為提升外（一這個當然），相信通訊對戰功能絕對是今次賣點之一，但這點則容後再說。而就遊戲模式方面，本作大致分為「FREE RIDE」、「SUPER PIPE」及「MATCH RACE」三種，其中「FREE RIDE」限定玩者於指定時間內完成賽道，「SUPER RIDE」純綷考驗玩者的花式技巧，而「MATCH RACE」則是把畫面分割的二人對戰模式。另外，在先前曾提及過的通訊對戰功能，其實是指透過NETWORK取得遊戲的最新情報及DOWNLOAD有關新設計的BOARD，在OPTION中，你會見到「DREAM PASSPORT」一項選欄，透過接駁好MODEM便能進入遊戲的HOMEPAGE取得以上資料。


◆今集畫面質素大為提升


◆二人對戰模式的分割畫面

落場前的準備

看過先前的介紹，各位是否有點技癢？是否想立即落場一顯身手？所謂「知己知彼」，落場前當然先要對各項操作、花式技巧、以及滑雪橇特性等有所認識，以下，我們將就操作方法、人物特性、及滑雪橇選擇等作一詳細說明，希望各位能在出場前對遊戲各部份均有充份的了解。


◆不斷鍛鍊是非常重要的一環

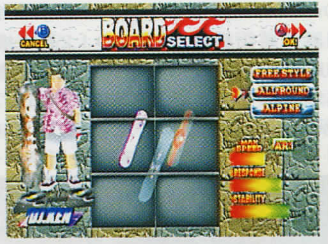

◆每名人物也有他自己的BGM

基本操作方法

按鈕	效果
X掣	減速，滑行中配合左右方向按掣可作為急減速技巧之一。
Y掣	擋格，不但能防止被障礙物撞倒，更可把它們破壞。
A掣	跳躍，在跳躍動作後按R或B掣可作空中花式表演。
B掣	TRICK動作之一，在跳躍後按掣可作空中花式表演。
L掣	改變腳踏重心腳的方向。
R掣	改變腳踏重心腳的方向，及在跳躍後按掣可作空中花式表演。
方向掣	按左右決定角色移動方向。
ANLOGN掣	按左右決定角色移動方向，上下改變人物重心的前傾後移。

滑雪橇的選擇

早在上一期，本刊已為大家介紹過有關滑雪橇的資料，故今期將不再贅述，反而將集中討論滑雪橇與人物特性的關係，首先遊戲中共分三大類滑雪橇：「FREE SYTLE」、「ALL ROUND」及「ALPEN」，每一類又有三塊性能各異的滑雪橇，故遊戲合共九塊的滑雪橇。當中入彎安定型「FREE SYTLE」的滑雪橇普遍有較高的穩定性能，入急彎時較易控制。加速重視型「ALPEN」則剛好相反，屬於速度型，優點是高速度，但相對代價是較難操控（一特別是入彎）。而平衡型「ALL ROUND」則是揉合了前兩者的優點特性，好處適合每個角色，但同時亦不能互相「取長補短」，彌補角色本身能力上的缺陷。以下，則開始解釋滑雪橇與人物特性的關係。


◆遊戲中的滑雪橇共分三大類


◆FREE SYTLE擁有較高的穩定性能

人物特性

基本上，人物的能力可分為JUMP、TECHNIQUE、POWER、BALANCE、QUICKKNESS、MAXSPEED六方面，這些能力與滑雪橇種類有很密切關係，比方說，角色本身擁有很高的速度，假若配上同樣是速度型的滑雪橇，無容置疑角色在速度上佔了絕對優勢，然而在操控上則變得更為困難，故通常也會以速度型人物配合穩定性能高的滑雪橇，好處是能互相「取長補短」，彌補角色本身能力上的缺陷（一保持高速度，改善入彎性能）。


◆每個人物也有不同能力


◆選定喜愛的人物


◆每名人物也有兩種款色的「滑雪look」

跳躍技巧

遊戲中玩者須在限時內走畢全程始能進入下一條賽道，途中玩者會遇上一些跳台（TRICK AREA），這時玩者只須按跳躍掣(A)便能躍上半空，之後再按B或R掣配合不同方向按鈕，便能造


◆看見「TRICK AREA」便是表演花式的時候

出各種花式技巧。(詳見下圖)透過這些花式技巧玩者是可以取得一定的「EXTRA TIME」，同時這些花式是可以組成一連串的「TRICK COMBO」，每名角色也有其獨特的「TRICK COMBO」(—真係有名堂)，並稱之為「SP TRICK」，玩者可透過這些「TRICK COMBO」取得更多的「EXTRA TIME」。


◆每名角色也有特定的「SP TRICK」

花式技巧操作一覽表

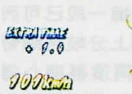
按鈕	招式
B掣	INDY
↓+B掣	TAIL GRAB
↑+B掣	MUTE
R掣	MATHOD
↓+R掣	MELANCHOLY
↑+R掣	TWEAK

各人的「SP TRICK」指令一覽表

ACCELE

JUDO TO F.A. - INDY (B)→TWEAK (↑+R)
KARATE - MELACHOLY (↓+R)→MATHOD (R)


◆ACCELE是平均型角色，適合入門者使用


TIA

STALE FISH - TAIL GRAB (↓+B)→MELACHOLY (↓+R)
AQUARIUS - MUTE (↑+B)→MATHOD (R)

◆TIA是一名技術型角色，只是MAX SPEED略嫌不足


◆MONICA擁有不俗的速度，最適合作TIME ATTACK之用

MONICA

PUFF SHE PUFF - MATHOD (R)→MUTE (↑+B)
BORN TO FREE - TAIL GRAB (↓+B)→MELACHOLY (↓+R)→MATHOD (R)

RONNIE

METHOD V.T - TWEAK (↑+R)→MATHOD (R)
JUNK SPLIT - TAIL GRAB (↓+B)→INDY (B)→MELACHOLY (↓+R)


◆除了POWER外，RONNIE還擁有不俗的跳躍力

DJ KEN

MISSILE - 跳躍後↑+花式掣(B)+擋格掣(Y)
ROCKET DIVE - 跳躍後↓+花式掣(B)+擋格掣(Y)


◆DJ KEN擁有不俗的速度，只是「SP TRICK」較難使出

◆BOB擁有全角色中最強的跳躍力

BOB

CARBINE - MUTE (↑+B)→MATHOD (R)
KING STEP - TAIL GRAB (↓+B)→MELACHOLY (↓+R)→TWEAK (↑+R)

不容忽視的SUPER PIPE模式

「SUPER PIPE」是本作新增的模式，玩者須在110秒限時內做出不同花式來奪取高分數，可説是訓練表演花式的最佳場所，計分方法是依照玩者跳躍後的花式及落地時的表現來計算。當取得一定分數後便可進入難度更高的「EXTRA SUER PIPE」，取得高分的要訣是儘量保持在高速時才跳躍，而起跳後則儘量以「SP TRICK」造出多段COMBO，務求取得更高分數。最後，若能在「SUPER PIPE」內取得高分數，隨時可於「FREE RIDE」模式取得新賽道。(←筆者就是這樣取得COURSE 5)


◆SUPER PIPE可説是最佳的練習場所


◆以「SP TRICK」造出多段COMBO是取得高分數的不二法門


◆難度更高的「EXTRA SUPER PIPE」

FREE RIDE模式首四條賽道解説

在「FREE RIDE」模式中，基本上共五條賽道，誠如先前所説，玩者必須在限時內走畢全程始能進入下一條賽道，每條賽道均有不同特色及出現條件，由於篇幅所限，以下則會集中介紹首四條賽道的出現條件、進行地點及每條賽道的攻略要點。

MOUNTAIN REVIEW

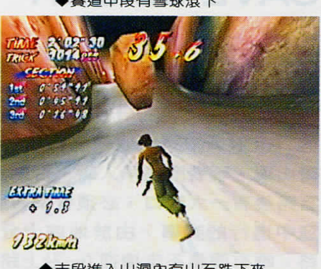
出現條件：無

攻略要點：遊戲中第一條賽道，由於在雪山上進行，故賽道也不致「九曲十三彎」，玩者最重要是儘快熟習各種花式技巧的操作，賽道中段有雪球滾下來，玩者應儘早以內彎扭過，末段進入山洞內有山石跌下來，玩者可以選擇擋格方式(按Y)把其破壞然後穿過，注意此版在時間上看似充裕，但其實你是不夠時間的。


◆玩者必須儘快熟習各種操作技巧


◆賽道中段有雪球滾下


◆羊！？


◆末段進入山洞內有山石跌下來

EMERALD FOREST

出現條件：完成COURSE 1賽道

攻略要點：一版在森林中進行的賽事，兩次穿過山洞後均會進入森林地帶，尤其第二次進入森林地帶時更應注意，由於經過一段直路衝刺，速度上將快上很多，故玩者應儘量保持中線位置，否則便會很易失控跌落谷底。中段有很多石柱倒下來，玩者可靠左邊避開，亦可按Y掣把它們撞散（？），末段的地下城堡有很多分岐路，除第一個分岐點外，其餘應優先選擇左行，只要小心那些急彎（←儘早入彎），基本上要走畢全程是不難的。


◆在森林中進行的一版

◆中段有很多石柱倒下


◆玩者應儘量保持中線位置


◆除第一個分岐點外，其餘應優先選擇左行

URBAN STRIKER

出現條件：完成COURSE 2賽道，並在RANKING表中取得頭3名位置

攻略要點：在夜晚雪地街頭進行的比賽，一開始已有TRICK AREA，落地後應立即選擇往左行，留意由於那段路是在街頭進行，路面十分狹窄，故扭彎不宜太盡，反之，往後一段在外彎進行，這時扭彎應入「盡」些，否則便會很易失控跌落谷底。末段會進入類似地下街的地方，基本上會很易迷路，唯有儘量不走捷徑及留意方向牌指示。


◆一開始已有TRICK AREA


◆由於街頭的路面十分狹窄，故扭彎不宜太盡


◆在外彎進行扭彎時反而應入「盡」些


◆末段類似地下街的地方會很易迷路

CAVE SLIDER

出現條件：完成COURSE 3賽道，並取得RANKING表中頭3名位置

攻略要點：這是十分困難的一版，起初一段的確十分容易，在兩個TRICK AREA中應儘量取得EXTRA TIME，通過山洞後立即有急彎出現，玩者應儘早入彎，否則便會很易失控跌落谷底。在一段長長直路後有一大缺口，必須看準時間跳過。全版最困難的地方是中段洞窟中進行的賽事，由於地域十分空擴，走錯分岐路線玩者很易會迷路，唯有儘量不走捷徑（←沿上路走）及留意方向牌指示。由於時間不夠（←特別是尾段），唯有儘量在TRICK AREA取得EXTRA TIME，以延長遊玩時間。


◆通過山洞後立即有急彎出現


◆直路後有一大缺口


◆洞窟中玩者儘量沿上路走


◆這副骸骨是恐龍骨嗎？

DANCING DEVILS

出現條件：完成COURSE 4賽道，並TOTAL RANKING中取得頭3名位置

攻略要點：正常賽道中最後一版（←不連隱藏賽道），其名稱之曰「DANCING DEVILS」，而相信當大家玩過後，也必有同感此版十分邪道，「魔鬼」(DEVIL)之名果然當之無愧，單是被火車追一段已可列為經典場面。說回攻略重點，由於此版在黑夜進行，加上分岐路線奇多，基本上除了留意揀選FREE SYTLE型滑雪橇外已再沒甚麼心得可言，故來到這版玩者只有靠自己的反射神經去征服遊戲的最後一版。（←能進入這版相信閣下也有一定技術罷！）


◆在黑夜進行的一版


◆這版分岐路線奇多

◆初段的急彎也十分危險

◆遊戲經典名場面之一

SECRET-隱藏人物及隱藏賽道出現條件

有玩過PS版《COOL BOARDERS》的朋友，也應估到本作必定會有隱藏人物及隱藏賽道出現，就如我告訴大家「沒有」的話，大家打死也不會相信罷！確實，只要大家滿足了特定條件，遊戲中的隱藏人物及賽道便會出現。大家則可朝以下目標挑戰：

-使用ACCELE時，向「TIME」的RANKING不斷挑戰。（←即係叫你刷新記錄）

-使用同種類的滑雪橇，並儘量把賽道上的障礙物破壞。

-在「SUPER PIPE」模式中儘量取得較高得分。


◆把賽道上的障礙物儘情破壞罷！


◆SUPER PIPE模式中儘量取得較高得分

TEXT：MARKS

新日本Professional wrestler 鬥魂烈傳4



製造商：TOMY
發售日：發售中
售價：6800日圓　容量：GD-ROM
/FIG/4P/MEM/通信對戰



稱霸摔角界

以摔角為主題的《鬥魂烈傳》系列終於推出第四集了，而這一集更會在Dreamcast上推出，令到《鬥魂烈傳4》的畫面質素大大得到提高，另外今集更採用了類似3D SCANNER的攝影技術將每個摔角手的服飾、身形、樣貌等搬上遊戲，讓每個玩者感到更加真實的感覺。



摔角之攻擊

在遊戲中，各種不同的摔角手都會以STRETCH技(Y)、SUPLEX技(B)和打擊技(A)這三種技來攻擊對手，而每種技都會有剋制另一種技的特性，就如STRETCH技—(剋)打擊技—(剋)SUPLEX技—(剋)STRETCH技。由於每個摔角手的技都有所不同，所以玩者要小心的選擇摔角手



受傷目標

每個摔角手在遊戲中都會分為頭、上身、手、腳四個SUB HP及MAIN HP。當摔角手被對手攻擊而受傷時，受傷部位的HP減低之餘，技的威力及回復力亦會減低，而出現直接對遊戲有關的負面影響。不過HP就算減至0亦不代表即時輸掉，而除了MAIN HP之外，SUB HP都不可在比賽中回復。



自製人物

前作大受好評的EDIT MODE在今集亦會存在，不過可以設定的部份亦會大幅度的增加，包括身體、體型、HP分配等等，而比較特別的就是邏輯思考和技的設定。邏輯設定會分為四種，比賽時會自動地順序進行，而通信對戰時則可按掣改變邏輯思考。



摔角手登場

今次在遊戲中登場的基本摔角手共有35位之多，除此之外當中更會有一些隱藏選手存在，而至於怎樣出現及共有多少位就要靠各位了。



鬥魂RUSH

每當摔角手進入逆境時便會使用所有力量作反擊，而這種表現就是《鬥魂烈傳》中的鬥魂RUSH。進入鬥魂RUSH時，名字就會發出閃光，而受到攻擊的DAMAGE減半、MAIN HP回復速度提升、DOWN後快速起身、技的威力增加至1.5倍。條件就是在對方MAIN HP比自己多的狀態時，連續中了8次技攻擊就會出現30秒的鬥魂RUSH。





如果玩者想知道某摔角手的有關資料時，就可到選手名鑑中看看，而他們都會有MESSAGE MOVIE，其中更會有女選手的資料。

Text by 敢稱唯一到過「心跳感謝祭」的本地編輯：阜林三郎

ときめきメモリアル2 心跳回憶2

PS
製作商：KONAMI
售價：預定6800日圓　發售日：11月25日預定
容量：CD-ROM x 5　記憶：3~15 BLOCKS
SLG / 對應ANALOG手掣 / 對應POS

在鄰市發生的另一個幸福傳說⋯



一別五載，再一次「心跳」⋯⋯

自《心跳回憶》於94年出現於PC-Engine後，這5年來不斷出現了其他機種的版本及相關的作品，不過正式的續編仍是只聞樓梯響⋯⋯直到《啟程之詩》宣告為最後一個《心跳回憶》作品後，不少Tokimemorar都寄望著續編的出現。結果到了現在，KONAMI亦打破了5年的沉默，公開了正式的續編——《心跳回憶2》。

作為「戀愛SLG」的基石，《心跳回憶2》當然會繼續是戀愛SLG，亦因為《心跳回憶》的正式完結（T_T），《心跳回憶2》在舞台及人物都煥然一新。而遊戲系統更以上集為基礎發展，進化，亦當然加入了新系統在內。

就讓所有Tokimemorar，再一次體驗3年的高校生活⋯⋯



在伊集院家東面的新舞台——響亮市（ひびきの市）



有玩過《心跳回憶》的朋友，相信都記得幅員遼闊（笑）的伊集院家吧，而《心跳回憶2》的舞台，正是與伊集院家，及光輝市一河之隔的響亮市。而根據《心跳》的傳統（笑），遊戲的舞台亦是名為響亮高校（正式名稱為「私立響亮高等學校」）。大家看看這個地圖之後，可能會不禁地說伊集院家孤寒（笑），因為兩校的佔地相差太遠了！當然怎也及不上伊集院家（笑）⋯⋯

不過倒個頭來，光輝市的規模確比響亮市完整及大得多，單是這個地圖也不能完全表示整個光輝市。然而響亮市下面一大片「再開發區域」，再加上作為約會地點的設施也比較少，相信地點的數目及市的規模會在遊戲進行的過程中增加也不定。而兩市只是一河之隔，究竟《心跳》的人物會否出現於《心跳2》中？現時只能賣個關子，不過監製兼音樂Metal Yuuki說過「請自行在遊戲中確認吧」，相信⋯⋯？

而主要的舞台響亮高校，就是主角渡過3年高中的地方。雖然還未有正式發表，但可以告訴大家，其校章是個鐘，而校門的門拱亦像一個鐘。既然與鐘有關，那麼守護愛情的便不再是光輝高校的傳說之樹，而是傳說之鐘！在校內有一座鐘樓，傳說之鐘當然就是指它了，究竟畢業當日呼叫主角到鐘樓的會是誰？當然要看主角這3年的表現了。

5CD的真正原因？強化的聲畫

有看過上期的朋友都知道，《心跳2》的畫面及音響是上集的2.5至3倍，究竟何來2.5至3倍？只因為畫面及音效上大幅強化，還有20世紀最強的發聲系統（？）「Emotional Voice System」，現在就為大家介紹！

睇落唔覺，玩落就知！

《心跳》由於是PC-Engine時代的8bit遊戲，當然在畫面的質數上不可同日而語，





《心跳2》除了畫質強化外，畫面中可同時出現兩個人物，而人物的表情及感情變化亦會比上集來得自然，另外眼神的演出更是細緻，可惜的是相片中難以表現，要親自看見活動中的遊戲畫面才可領略到。還有在指令實行的畫面中，畫面中的人物改用了多邊形製作。

更具生活感的音效

BGM及音效亦作出了強化，除了加強了環境上的表達，例如街上的車聲人聲，海邊的海浪聲等外，BGM本身亦會隨人物的心理狀態作出變化，到時不只是觀其臉色得知人物的心境，還要聽其BGM表達呢。

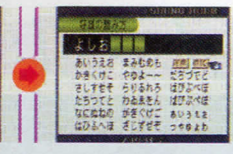
Emotional Voice System，遊戲用「真人」發聲？

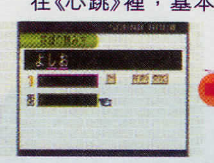
《心跳2》當中最重要的，可說是這個EVS了。簡單點說，這是一個讓電腦能模擬出有感情的人聲的發聲系統。以往就算能讓玩者的名字被讀出的遊戲，但是礙於系統本身關係，只是直接讀出50音，欠缺聲調變得生硬之餘，就算感情出現變化也不能表現出來。而EVS便完全解決了這個問題，能夠表現字與字之間的微妙變化，此外能配合人物與玩者之間的友好度，或者當時人物的狀況作出調整，令到連呼叫玩

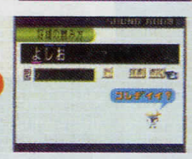
者也能表現人物的感情，大大加強玩者的投入感。

更「複雜」的人際關係

在《心跳》裡，基本







女孩們的性格，行為模式等玩者都不能影響，就連好雄的另一半也是玩者「施捨」的(……)。而在《心跳2》裡，這些將會完全變更，人物的表現更具「人性」，例如玩者是擅於理科而對方是體育部的，除了玩者主動接觸體育活動外，對方亦會為喜歡的人而於理科上努力；而在測驗或考試前約女孩，她可能會因為溫習而拒絕玩者。女孩之間的朋友關係，可能因同時喜歡玩者而出現變化。還有男角們會跟玩者「爭女」！夠現實吧(笑)！此外人物對於有興趣或沒興趣的事物時，表情、眼神及語氣會有很大的差別，比上集有更明顯的表現。

另外令不少Tokimemorar「擔心」的炸彈，在《心跳2》裡亦作出了改變，炸彈並不會出現在與玩者沒有交往，或者已有男友交往的女孩，並不像《心跳》般來過「一鑊熟」。當然玩者全員追求就另作別論啦！



12位主要角色大公開！

她便是女主角！！
陽之下 光

與詩織相對的，是個適合短髮的活潑女孩，左眼下的一顆淚痣是她可愛的地方。與主角是青梅竹馬的關係，由於主角搬家而分開，直到高中才重逢。小孩時是長髮的她，是因為什麼而剪短了的呢？

出生日：6月25日
星座：巨蟹座
血型：A
身高：157cm
體重：44kg
興趣：收集玻璃的小飾物及踏單車
喜歡的東西：玻璃的小飾物、夏天、海、太陽
討厭的東西：恐怖片、黑暗、地震、雷
特技：所有要活動身體的事
所屬部：陸上部

身為女主角好友的大和撫子
水無月 琴子

在中學時代已是光的好友，由於從光口中得知主角的事，一直都希望二人能夠重逢。非常熱愛日本文化，對於一些夾雜西方文化不倫不類的事物非常反感。

出生日：12月2日
星座：人馬座
血型：AB
身高：166cm
體重：47kg
興趣：喝茶時讀書、作詩、川柳(日本茶葉的一種)
喜歡的東西：日本茶和日式甜點、恬靜、幽雅的環境
討厭的東西：辣的食物、咖啡、西洋文化、沒有意思的橫向文字
特技：記憶
所屬部：茶道部

與名字完全相反的不幸少女
壽 美幸

與名字及出生日完全不符，是個在不幸之星之下出生的女孩。一直以來經常遇到各種各樣的不幸，卻因為常遇不幸，而形成了樂天的性格，喜歡各式各樣的動漫畫人物精品。

出生日：1月1日
星座：山羊座
血型：O
身高：155cm
體重：43kg
興趣：看偶像系演唱會、求神、參拜、Karaoke
喜歡的東西：各種宇宙人小Gray的精品、小動物
討厭的東西：不幸的事、象徵不幸的東西、彩票
特技：些微的事都感到幸福，遇上什麼事故都不會受到大傷害
所屬部：網球部

一家之主？
一文字 茜

由於雙親數年前遠行後沒有歸來，為了生活而以兼職維持生計。雖然有個哥哥，但是是個什麼都不幹的傢伙。擅長各種的家務，尤其是烹飪，極不喜歡軟性的男子。

出生日：9月10日
星座：處女座
血型：O
身高：159cm
體重：46kg
興趣：製作甜點、Karaoke、逛街
喜歡的東西：哥哥、學校
討厭的東西：哥哥、軟性的人
特技：所有家務
所屬部：無



經常逃避現實的占卜少女
白雪 美帆

喜歡浪漫及幻想的女孩，她的占卜術也不錯。不過經常逃避現實，而且常說聽到妖精的說話。非常喜歡小青蛙的精品。

出生日：2月24日
星座：雙魚座
血型：B
身高：156cm
體重：41kg
興趣：收集玩偶、畫冊、各種占卜
喜歡的東西：可愛的東西、小青蛙的精品
討厭的東西：煩厭的事物、令人眼花撩亂的東西
特技：逃避現實、令別人追隨她的步伐
所屬部：演劇部





擁有黃金之右足，火爆的學生會長？
赤井 炎

由於開學禮遲到被校長發現，結果成為學生會長。雖然如此，但是她只是喜歡玩樂，不會認真的工作。對於看不過眼的人和事，會以其「會長飛腿」處理。

出生日：7月18日
星座：巨蟹座
血型：B
身高：149cm
體重：39kg
興趣：吃、睡、玩
喜歡的東西：飯餐、睡覺、動畫、電視遊戲
討厭的東西：學習、持之以恒的事、集體活動
特技：到處也可以睡、會長飛腿
所屬部：學生會



失去的笑臉
八重 花櫻梨

本來是個開朗的女孩，現在卻變得沉默寡言、逃避他人的女孩。由於某些事令她對別人失去了信任，不過又不能離開學校。

出生日：5月20日
星座：金牛座
血型：A
身高：169cm
體重：50kg
興趣：在自然中遊玩
喜歡的東西：熱帶魚、貓、自然
討厭的東西：狗、不客氣的話、壞話、謊話、偽善
特技：？
所屬部：無

棒球部的可愛經理人
佐倉 楓子

有點失魂的棒球部經理人，外表給人年幼的感覺，自己也注意到這一點而感到煩惱。經常努力向前的性格，對戀愛這回事有點遲鈍。

出生日：11月14日
星座：天蠍座
血型：O
身高：154cm
體重：46kg
興趣：收集明信片、各種手藝
喜歡的東西：棒球、爬蟲類
討厭的東西：磅、毛毛蟲
特技：裁縫
所屬部：棒球部





伊集院家登場！
伊集院 明

《心跳》美男子，伊集院麗的妹妹，是主角的晚輩。性格高傲而任性，雖然她自己也知道，但是沒有糾正的理由，所以仍自由奔放的生活。對於某些專門的事瞭如指掌，但是對常識卻一竅不通。

出生日：10月28日
星座：天蠍座
血型：AB
身高：149cm
體重：38kg
興趣：收集名牌品、看扁普通人
喜歡的東西：精彩的自己、山竹果
討厭的東西：沒用的人、忍受、蔥
特技：任性
所屬部：電腦部

大姐姐變成了老師？
麻生 華澄

唯一年長的女子，主角年少時認識，住在附近的大姐姐。容姿端麗、頭腦明晰、運動萬能，而且性格開朗的人。喜歡彈鋼琴，不喜歡早起。現在是見習教師的大學生。

出生日：10月9日
星座：天秤座
血型：A
身高：164cm
體重：48kg
興趣：彈鋼琴、駕車
喜歡的東西：沐浴
討厭的東西：早起、處理機械
特技：彈鋼琴



好雄的接班人(笑)
坂城 匠

擁有可愛面孔的同班同學，可以透露各式各樣關於女孩子的情報。與主角及穗刈純一郎既是朋友，也是情敵。

出生日：9月6日
星座：處女座
血型：AB
身高：153cm
體重：49kg
興趣：收集女孩的情報
喜歡的東西：手錶、忌廉梳打
討厭的東西：白花時間
特技：花言巧語
所屬部：無



將近絕種的純情少年
穗刈 純一郎

現今非常罕有地「純」的同學，劍道部的運動健將，與軟性的匠不同是個剛陽的熱血男。與主角及坂城 匠既是朋友，也是情敵。

出生日：5月5日
星座：金牛座
血型：A
身高：175cm
體重：68kg
興趣：劍道、栽種植物
喜歡的東西：米、手造的東西
討厭的東西：蛇、自戀的人
特技：劍道
所屬部：劍道部



TEXT：MARKS

GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

冠軍夢想由你創！！



PS
製造商：SECI
售價：6800日圓　發售日：99年秋季
容量：CD-ROM×2　記憶：未定
2P/RAC/MEM

由於《GRAN TURISMO 2》在公布到現在只是介紹過今集有什麼車、增加了什麼汽車生產商，而將會有怎樣的新賽道、新模式等等卻沒有介紹過，所以今次筆者會將這些謎一般的東西盡量解封，讓各位知道更多《GRAN TURISMO 2》新消息。







CAMERA ANGLE

雖然賽車遊戲在進行比賽時，只可以使用DRIVER'S VIEW和後方視點兩種，但在REPLAY時就可以以不同CAMERA ANGLE的視點，而這個便是支持一個賽車遊戲的重要原素之一。從今集的遊戲畫面來看，可以確定將會有最少比賽中視點有兩種、而REPLAY畫面則會有3至4種，而究竟今集會有多少個前作沒有的新視點，真是令人十分期待。





TUNING MAKER

在前作的《GRAN TURISMO》裏，讀者除了可以進行汽車交易，更可到不同的TUNING MAKER進行汽車改裝，從而提升汽車本身的馬力輸出和性能等。這種如真實的要素當然仍會在今集中出現，而前作的TUNING MAKER同樣被收錄，好像有TRD、TOM'S、MAZDA SPEED、OIL MAKERS等，至於有沒有其他國家的TUNING MAKER，就要留意遊戲誌的報導。



REPLAY

《GRAN TURISMO》能夠取得全球680萬盒銷量佳績的其中一個原因就是美麗的REPLAY畫面，因為當時沒有類似令人驚訝的畫面，所以使遊戲大受歡迎，而各位所看到的圖片就是《GT2》的REPLAY，從各種不同的角度來捕捉賽道上比賽的車輛。





GAME UPGRADE？

今集的遊戲處理速度將會比前作提升了約20%，所以今次製作人員就可以製作更加仔細的MACHINE DESIGN，亦可以實現了美麗的賽道設計，而且在當時十分突出的REPLAY畫面還會得到進化，總而言之今集不論比賽進行時或REPLAY都會比前作更細緻和真實。





※ 畫面仍屬開發中

RACE COURSE

在每個賽車遊戲裏，賽道的重要性都只僅次於登場車種，因為不同的賽道會使駕駛者不斷改變行駛方法，所以賽道的結構亦會影響駕駛者從中得到的樂趣，而為了追求真實賽道設計，因此製作人員便飛

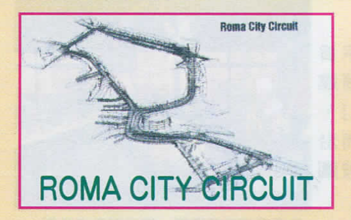




往海外取材，而至於一些有名的賽道當然亦會收錄在遊戲中，如：美國的「LAGUNA SEKA(譯音)」和「SHIA POINT(譯音)」，暫時已公布的賽道名共有12條，而左面表就會詳細列出。

數條前作賽道





GT2 新登場賽道預定地點

GT2 新登場賽道預定地點
SEATTLE CITY CIRCUIT
ROMA CITY CIRCUIT
PACK SPEAK
TAHITI SEASIDE
SUISSE山岳COURSE
HILL CLIMB COURSE
LAGUNA SEKA(譯音)
高速OVAL COURSE
HIGH SPEED RING 2
SPECIAL STAGE R5
SHIA POINT(譯音)
DONINTON PACK CIRCUIT(譯音)

NEW MODE

在《GRAN TURISMO 2》裏，除了會收錄前作的「ARCADE」和「GRAN TURISMO」兩個模式之外，還會增加了準備給沒有取得LICENSE的人玩「臨時執照模式」和讓初次玩這個系列的讀者簡單學習汽車操控感覺「DRIVING教習模式」，而另外今集的LICENSE數目將會預定為前作約三倍之多。





ARCADE MODE

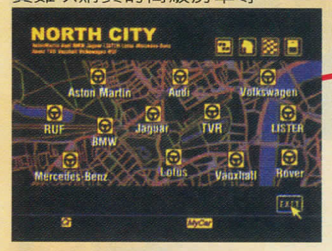


『ARCADE MODE』的基本玩法與前作同樣分為初級、中級、上級三個不同的級別，而玩者就可以依據自己的實力來選擇適合自己的電腦LEVEL，不過選擇的汽車將會以性能來分開不同的級數。當比賽時，遇上同級性能的汽車參賽，就不能以汽車本身的馬力來取勝，所以有必要磨練自己的駕駛技術。



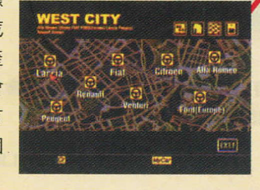
NORTH CITY

這裏就是歐洲汽車生產商存在的城市。以Mercedes和BMW為首，以及Lotus、Jaguar、TVR、Rover等網羅了歐洲有名的汽車生產商，而且可以購買現實難以購買的高級房車等。



WEST CITY

WEST CITY就是Ford和Peogeut等8間歐洲汽車生產商的據點。由於與歐洲汽車生產商有關，如加上NORTH CITY的多個據點，汽車生產商就會合共有20個之多。



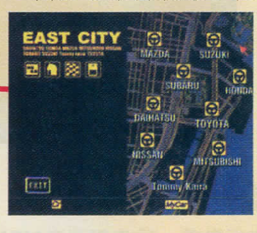
GRAN TURISMO MODE

雖然現在還未知道玩法是否和前作同樣，但使用了『GRAN TURISMO MODE』相同名稱。今集登場的汽車生產商將會大幅度增加，而它們會位於東南西北四個地方，令今集產生比較大的變化。



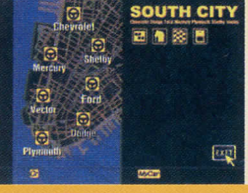
EAST CITY

就算對汽車沒有興建的讀者都應該會聽過這些有名的日本汽車生產商，而且就是存在於EAST CITY。由於今集會收錄了輕型汽車，以DAIHATSU(大發仔)為首的輕汽車生產商亦會在這裏出現。



SOUTH CITY

Shelby、Dodge、Vector、Mercury等數間美國有名的汽車生產商益立的城市。不過當中汽車將會以馬力來分勝負，而HANDLE和抓地力等只是其次，所以這裏最適合喜歡馬力大的讀者。



TEXT：SAM

RUNABOUT-2

Digital Works CLIMAX ENTERTAINMENT 1999

橫衝直撞為任務

PS 製造商：CLIMAX
售價：5800Yen 發售日：預定99年
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RAC/MEM/對應DUAL SHOCK

「只顧任務，不計破壞、不理傷亡」的RACING GAME《RUNABOUT》，終於決定推出第二集了，那究竟今集又會不會同樣極具破壞力呢？大家到時拭目以待吧。

拍特技飛車？

《RUNABOUT-2》承接上集的宗旨「只顧任務」，所以玩者務求將任務達成，正所謂「見神殺神，遇佛滅佛」，要快的話當然要抄小路（捷徑），而沿途不理他人生死、撞爆玻璃、撞破圍欄等行為，自然是少不免的。



■唔理橫衝定直撞，總之道路由我創。

同一任務，自己搵路

《RUNABOUT-2》中共有十三項任務、並跨越五個地方，而且每個地方中，都會有不同的道路選擇，令遊戲的自由度大大提高。





■每個地方都會有很多道路選擇

撞極唔散 -- 賽車介紹

遊戲中賽車總數多達三十一部，而在最初玩者則只可使用四部，但當玩者完成某程度的遊戲後，其他車輛便會出現。



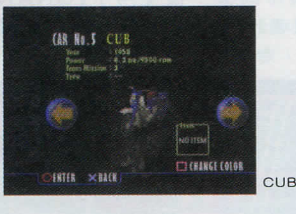
1500



REVU



A156



CUB

任務前的準備

在每次行動前，玩者都可在MENU中找到有關情報。

PC ROOM

玩者可從手提電腦中作為找尋任務指示、輸送郵件、觀看新購入賽車和裝備的地方。

GARAGE

改變賽車性能的地方，就連裝備和顏色都可作出修改。

RUNABOUT

當玩者在PC ROOM中取得任務指示後，便要盡快將任務完成，而有時會出現一個以上的任務指示，到時便要玩者作出選擇了。





穿州過省

以上提及在遊戲中，玩者所駕駛的賽車會跨越五個地方，而詰五個地方都各具特色，現在為大家介紹一下。

SOUTH ISLAND

四周環境是取材自威基基海灘一帶，而日夜溫差非常之大，是這裡的特點之一。



CASINO TOWN

賽道兩旁都是五光十色的霓虹光管招牌，而且四周賭場林立，令人感受到陣陣繁華氣息。



CASTLE GATE CITY

取材意大利羅馬為背景的賽道，其特色在於彎道特多，完全與真實的羅馬不惶多讓。



YEN CITY

根據地方名，不難估計YEN CITY是取材自日本的（日圓的發音為YEN），而環境方面是利用涉谷和巢鴨地藏通一帶地方。



DESERT TOWN

以埃及為參考的賽道，砂漠、古代遺跡一一落齊。



TEST CIRCUIT

除了以上五個賽道外，其實還有一條作為試車的賽道，會有長短之分，途中沒有任何障礙物，是測試車輛性能的地方。

給一個會重聚的未來～BOTTOM TOP SHIROU篇



PS
製造商：Sony Music Entertainment
售價：各5800Yen 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
SLG/MEM/對應DUAL SHOCK

一隻集育成及戀愛的模擬遊戲，但作品會分開男女主角兩篇推出，究竟這是否一種賺錢的手段呢？大家不如看看兩者有沒有什麼不同之處吧。

給一個會重聚的未來～BOTTOM TOP SAYURI篇







故事概要

遊戲的男女主角相澤志狼SHIROU AIZAWA與及久遠寺白百合SAYURI QUONJI，雖然身世背景不同，但兩人同樣立志成為出色軍人，於是進入位於ST. NAVEL島上的國際統一連邦戰術士官學校「UNIT」，並在三年內成為正式的對抗外星人機動兵器VECTRIDE的駕駛員。

角色介紹

相澤志狼SHIROU AIZAWA

遊戲SHIROU篇的主角，2033年7月25日日本出生，15歲，父母自少被「太陽系外異星種族EXTRA SOL-SYSTEM ALIEN RACE（簡稱ESSAR）」所殺，所以童年一直在孤兒院中長大。

久遠寺白百合SAYURI QUONJI

遊戲SAYURI篇的主角，2033年12月3日日本出生，15歲，是世界大企業久遠寺集團社長的女兒。為了避開父親在生活上的過份干涉，所以決定進入「國際統一連邦（UFN）」學習獨立生活。

軍校生活

要成為出色駕駛員，兩名主角和其他角色便要在ST.NAVEL島上的軍校「UNIT」進行為期三年的訓練。在這期間，訓練會以一星期為單位，星期一至五（月曜至金曜）為正式訓練日子，而每日會有四個項目，完成每個項目後都會提升角色的能力。星期六（土曜）為每週的特定演習，主要是訓練角色駕駛VECTRIDE的技術。星期日（日曜）為休息日，全日無須訓練，可自由在島內活動。



■每日緊密的訓練



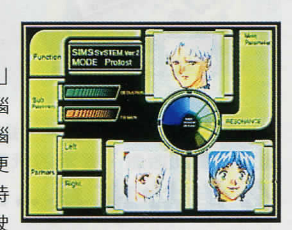
■週末演習通常是駕駛VECTRIDE的訓練。



■星期日可在島上自由活動

友好關係

由於VECTRIDE中的「TOP-FORCE」是需要三人來控制的，而且裝有連接腦電波的「SIMS SYSTEM」，因此三人腦電波的協調度要一致，所以大家平時便要和其他角色建立良好關係，以免到時因與同伴的協調度太低而不能駕駛VECTRIDE。



■這裡可看到主角與兩名同伴的協調率

校內的網絡設施

校內每位學員的休息室都會有一台電腦，主要可作收發E-MAIL、閱讀設定用語、收聽電台廣播、觀看能力值、與及儲存或讀取遊戲進度。大家只可以在星期一至五從「MAIL」中收到有關校園的消息，而正式收發E-MAIL便只可在星期六晚上進行。

■平時不能上網，但到了週末就可ONLINE。

■角色可在網絡中約會異性

結交異性

在軍校中會遇到的異性可真不少，既然這是一個有戀愛元素的遊戲，約會當然是少不了的。約會異性，平時是怎少機會的，但大家也可在星期六晚上發出E-MAIL給心儀的對象，星期日便到約會地點見面，而當日行程便在見面時才作決定。

訓練與個人能力值的關係



每位學員在入學時都會經過電腦分析能力，並會分門別類顯示出來。

FTG
疲勞度。會因不斷訓練而增加，而在自修、每日訓練後和星期日休息都可將之減少。

STM
體力。進行體育訓練便會增加。

MEN
精神力。進行SIMS SYSTEM訓練便會提升。

INT
知力。角色的知識水平，從「筆記」中提升的能力。

SEN
判斷力。主要靠音樂、美術等訓練來得到提升。

SPD
速度。角色的爆炸力，由游泳訓練中得到提升。

TEC
技術。主要從機械知識中獲得提升。

一個時空，兩段故事

雖然兩篇都是發生在同一個時空，但是男女主角的故事發展卻有點不同。因為在SHIROU篇的初段，會有一段撞倒女主角的EVENT，但在SAYURI篇中，這個EVENT便反過來是女主角被男主角撞倒，雖然事件相同，可是觀點與角度方面便有所不同，所以兩篇其實分別並不太大。





TEXT BY MS

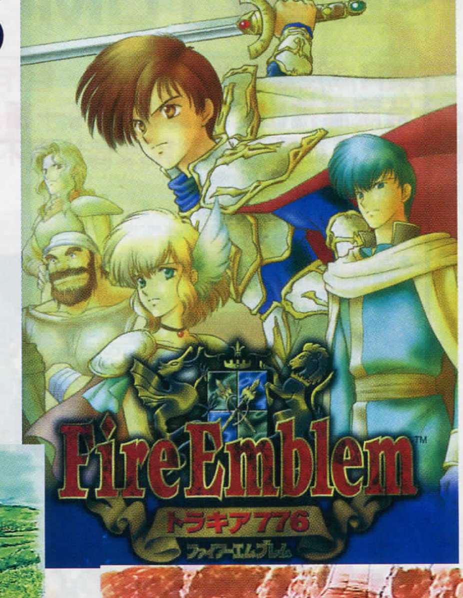
火炎之紋章 多拉基亞776

SFC
製造商：NINTENDO
發售日：發售中　容量：32M
售價：9800日圓(2500日圓for N.P)
SLG

香港的都有得玩！！



《火炎之紋章》都被譽為難度最高的SRPG，一直以來都大受好評，自從在1996年，任天堂在「超任」上推出《火炎之紋章 聖戰之系譜》後，再沒有新作的消息……直到今年的3月終於公佈它的最新作，被命名為《火炎之紋章 多拉基亞776》將會在9月1日推出，並在「超任」的「Nintendo Power」(以下簡稱NP)中面世，雖然在香港沒有「NP」發售，也沒有「抄帶」服務，但是由於它會在「NP」版推出前一星期，將推出一個DX版本，這版本除了包含了此遊戲的盒帶外，還有一盒錄影帶、兩隻公仔、布製地圖及9張精美人物卡，這可謂為沒有「NP」的玩家帶來方便。而且最重要的是香港也有些地方出售此遊戲，香港的玩家有福了！

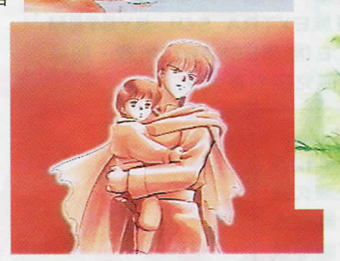


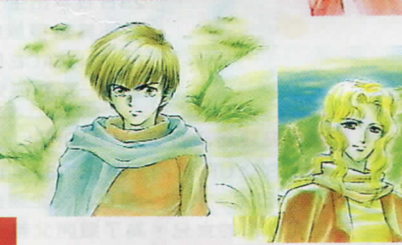
今集故事是…

此作的故事純屬一個外傳故事，不過世界觀就與《火炎之紋章 聖戰之系譜》有些關連，故事同樣發生於尤古多拉大陸上——

在「混亂時代」的尤古多拉大陸中，正發生一場統一大陸的戰爭，就在戰爭的初期，位置大陸的最右下方的半島小國多拉基亞，在一個叫尼斯達(レンスター)的地方出現了一位英雄，那就是繼承了聖戰士羅雲(ノヴァ)之血的基亞(キュアン)王子。

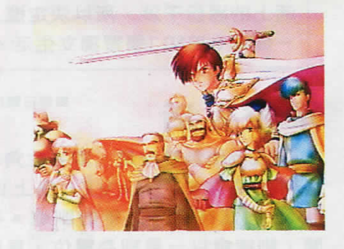
在古拉曆761年，尤古多拉王國的捷古魯特(前作的主角)，在宮廷內進行勢力的鬥爭，於是被洛保特教團利用，並添上叛逆者之名，而伊特(イード)沙漠從此獨立起來。基亞王子為救助在困境的友人，便率領大軍向伊特沙漠去，怎料到在前去中途，受到多拉基亞軍的背後襲擊，結果全軍覆沒…這場戰爭被稱為「伊特的虐殺」，尼斯達唯一的希望基亞和其愛妻的生命就是這樣結束。





就在尼斯達弱勢時，皇帝阿魯雲斯將尤古多拉統一，從而令到多拉基亞的勢力圖產生巨變，為了統一半島的多拉基亞王多拉巴特乘這時機向北部的諸侯進行鎮壓，不過與此同時古拉比魯帝國也向多拉基亞進攻，結果多拉巴特的軍隊大敗而回，退守南方。

另一方面尼斯達的唯一兒子Leaf，在被攻陷的城中受到騎士Fin的救助，連同其餘的同伴成功逃離追兵的魔掌，之後他們不斷在多拉基亞各地避難，直到他們來到東面海岸的菲雅娜村，菲雅娜村的女領導人Avell很快便收容他們，Leaf就在這兒成長。在同一時間，在大陸的東方伊扎克隱藏了一種以捷古魯特的兒子謝利斯(セリス)為中心之勢力，新的時代開始啟動。接着古拉曆776年，Leaf當時15歲，他的「聖戰」從現在開始…



遊戲基本系統

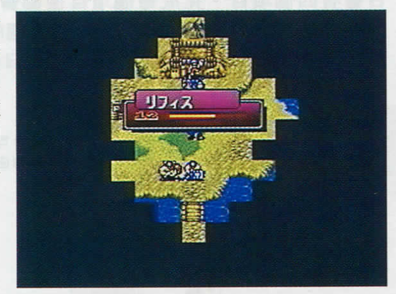
完成SCENARIO

在每一章的SCENARIO中，均有不同勝利條件，全看故事來判定，有時要將敵將軍打倒；有時要主角到達特定的地點；有時要己方全軍到特定的地點脱離戰線，甚至要己方死守一個城，所以玩者必須在戰鬥開始之前看清楚角色們的對話，從而明確知道勝利條件。(註：假若勝利條件是脱離戰線，主角Leaf最先到達脱離點的話，SCENARIO就會完結，而其餘沒有脱離戰線的角色，均會被當作敵方的俘虜。)

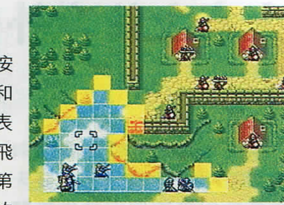


HP回復方法

角色們與敵人戰鬥時，總會消耗不少HP，這時玩家有幾種方法來回復，一是利用角色們手持的道具回復，二是利用魔法師的回復魔法回復，三是到達地圖上的「城門」、「教會」、「王座」及「砦」待機，利用一個TURN的時間就可以回復。



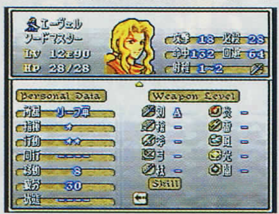
隊伍移動

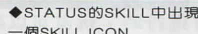


在地圖畫面上利用游標指向隊伍時按A掣，就可以看見該隊伍的移動範圍和攻擊範圍，分別會以綠色和橙色來表示，其中所有騎兵(包括馬、飛馬及飛龍)均會有再移動的情況，只要他們在第一之移動時未完全用盡所有移動力的話，就可以作第二次行動了。

特殊能力

每位角色都會有機會學會一些特殊能力，當角色擁有這些能力時，就會在角色STATUS的SKILL中出現一個ICON，此時按X掣更可清楚知道該能力的詳細解說，而這種特殊能力分為「兵種SKILL」、「個人SKILL」及「武器SKILL」三種，不同的SKILL均有不同的特性。





◆STATUS的SKILL中出現一個SKILL ICON



◆使用SKILL攻擊時，攻擊的方式與平時不同

新增系統

捕獲系統



◆進行「捕獲」

能夠直接攻擊的隊伍，接近一直些體格比自己低的敵人時，就可以使用這個指令，利用「捕獲(捕える)」這個指令攻擊的話，即使敵人活生生，都可以成為俘虜，不過實行「捕獲」這指令時，戰鬥的能力會減半，假若利用「捕獲」擊倒敵人，絕對能夠成功俘虜對方，只要對手沒有戰鬥能力(如：沒有武器或被魔法催眠)，就能進行「捕獲」。但是在SCENARIO中也有不能俘虜的角色存在，這些角色不論是如何都是不能進行「捕獲」。而成為俘虜的隊伍，玩家可透過「物交換」的指令，來奪取對方的道具和武器。



◆多謝你的武器和道具

運送系統

在特定的條件下，己方可以帶同自己的隊伍一同移動的指令，這指令只限於自己隊伍和部份隊伍(綠色Unit)，當其中一個隊伍陷於戰鬥不能狀態時，那麼就可以派一隊隊伍到該隊旁，使用「運送(かつぐ)」這個指令，這時便可以帶同自己的隊伍一同移動，這樣一來該隊就不會受到敵人的攻擊了。不過被「運送」的隊伍是不能進行攻擊，而且被放下時亦不能立即移動，這點要注意。

◆「運送」了一隊隊伍時，其ICON與進行「捕獲」後的差不多



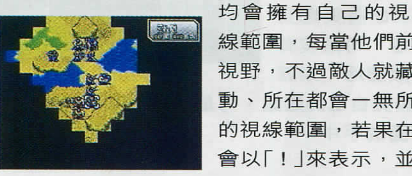
◆進行「運送」

索敵系統



◆真是甚麼都看不見

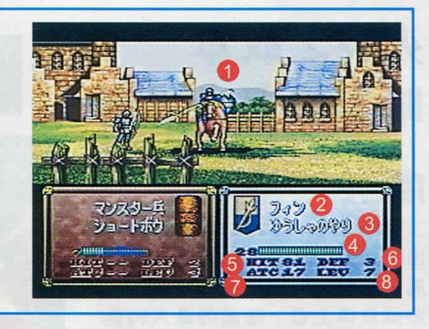
今集中新增系統之一，這個索敵系統主要在黑暗中戰鬥時使用，在SCENARIO進行時，很多時會需要到漆黑的地方進行戰鬥，這時索敵系統便產生效用。每個部隊均會擁有自己的視線範圍，每當他們前進時均能看到一定距離的視野，不過敵人就藏在漆黑的地方，他們的移動、所在都會一無所知，除非他們到達己方們的視線範圍，若果在移動途中遇上敵部隊，就會以「！」來表示，並強制待機在此，所以在漆黑地方行動時要特別小心。



◆看見敵人了！

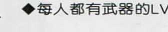
戰鬥畫面解說

1) 表示戰鬥過程
2) 角色名稱
3) 裝備武器
4) 角色HP
5) 命中率
6) 守備力
7) 攻擊力
8) 角色LV



武器成長系統

在遊戲中擁有10種不同類型的武器，當中包括劍、槍、魔法等等。這個系統可說是為不同的部隊而設，例如劍士所使用的武器是劍，當他經過一定程度的戰鬥時，其對劍的熟練度就會上升，而武器的LV也會上升，武器的LV越高；就越容易使出特殊能力，其熟練度的表示由E至A排列(低至高)。



◆每人都有武器的LV



◆武器的LV上升

體格及疲勞度

這是今作中新增的項目，「體格」是表示該Unit的大細，從而影響「捕獲」及「運送」指令，如果「體格」的數值很低，就不能進行「捕獲」或「運送」，而最大的「體格」值為20。至於疲勞度，相信大家都會明白，如果過份利用一隊部隊戰鬥的話，其疲勞度就會急遽增加，只要疲勞度的值高於HP，那麼該隊伍就不能在下一個SCENARIO中出戰。

◆不斷以一隊部隊出戰的話…



◆小心疲勞度過高

今集主要角色



Leaf（リーフ）

今集的主角；是尼斯達王國(レンスター王国)的王子，自從雙親和祖父被殺害之後，一直被祖國追殺。他繼承了雙親的意志，槍騎士羅雲(ノヴァ)及聖戰士柏露多(バルド)的不屈不朽的精神，勇敢面對這不幸的命運。

Fin（フィン）

是在尼斯達家的忠臣，主要職責是保護尼斯達王子，即使現在王國被毀，也繼續懷有復興尼斯達王國的念頭，並擁有光明騎士之稱，其聲名響至全個大陸。

Avell（エーヴェル）

除了是菲雅娜村(フィアナ)的女領導人外，亦是那兒的義勇軍領導人。在3年前被帝國軍追殺時，Leaf救回她的一命，於是便成為Leaf的助手。

Nanna（ナンナ）

羅迪奧王國(ノディオン王国)的拉捷斯(ラケシス)之女兒，擁有王族的氣質，對於四同的事物都容易感興趣。最特別的；就是劍和杖均能運用自如。

Marrita（マリータ）

是Avell的養女，擁有很強的好勝心，其志願是成為比Avell更強的戰士，因此每日都進行劍術修行。

FIRE EMBLEM 的歷史

火炎之紋章 暗黑龍與光之劍

FC/NINTENDO/90年4月20日

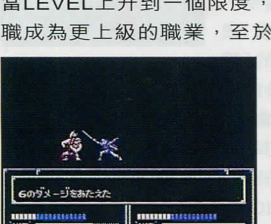


序

第一隻《火炎之紋章》是在90年推出，亦是SRPG的始祖，其難度之高，相信現階段沒有一隻同系列的遊戲及得上它，遊戲的最大特色，就是首創了由地圖畫面轉入戰鬥畫面這個系統，這種戰鬥的表達方式，啟蒙了後期不少的SRPG出現，戰鬥時雙方的華麗動作，使到角色非常生動，之後更成為日後SRPG不可缺少的一幕。

遊戲系統

基本上遊戲是跟着故事進行，不能由玩家自由控制。與敵方相偶時就會進行戰鬥，在地圖版面上以TURN制形式進行，每位角色可說是玩家的棋子，他們均有自己的LEVEL和職業，當LEVEL上升到一個限度，就可以轉職成為更上級的職業，至於他們所使用的武器，則有限使用次數，所以玩家多常儲後備武器。在戰鬥時除了有命中率顯示之外，更會計算地形效果，而敵方與我方的能力差距並不多，也設有「二回攻擊」和「會心攻擊」的機率。在當時有這麼精密的系統，已相當不錯。





故事背景

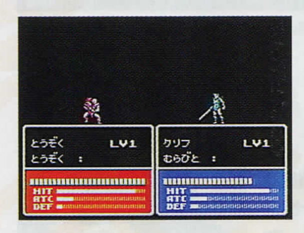
在很久以前，統治阿加尼亞大陸(アカネイア大陸)的阿加尼亞王國，受到由暗黑龍美狄斯(メディウス)帶領的多洛亞帝國(ドルーア帝国)侵略，由於阿加尼亞軍隊害怕暗黑龍及多洛亞帝國所擁有的力量，整個十陸都陷入恐怖及絕望之中，在這個面臨世界滅亡的時代，人人都希望有奇蹟的出現。結果奇蹟真的出現，一名叫安利的年青人，手持着光之劍將暗黑龍擊倒，就在暗黑龍被擊倒的同時，阿加尼亞大軍向多洛亞帝國反擊而取得勝利，當世界回復和平後，有不少國家興建，而英雄安利(アンリ)更被選為阿利迪亞王國的初任國王。經過了100年時間，暗黑龍再次復活，他為了重建多洛亞帝國將古魯尼亞(グルニア王国)和瑪基多尼亞國(マケドニア王国)合併，更委任持有同樣野心的大司祭來進攻阿加尼亞王國。

阿加尼亞王國雖併命防衛，可惜仍是敗在暗黑龍手中，擁有英雄之血的阿利迪亞王便拿出光之劍出擊，可是卻被同盟國出賣而敗陣，光之劍更被人奪去，不過年僅14歲的阿利迪亞王子瑪魯斯(マルス)，得到其姊與下屬士兵的幫助，安全逃到邊境之島國達利斯王國(タリス王国)。兩年後就在瑪魯斯16歲生日當天，由多洛亞帝國協力令海賊上陸，而且更侵占了達利斯城，由城中逃脫出來的公主將此事告訴瑪魯斯，瑪魯斯便率領阿利迪亞軍向達利斯城進發。



火炎之紋章外傳

FC/NINTENDO/92年3月14日



序

續《火炎之紋章 暗黑龍與光之劍》推出之後兩年，任天堂便推出了這個與前作無關的外傳。此遊戲的故事內容除了與前作無關外，系統上也有很明顯的改變，就如EVENT故事的表達，已足以令玩家有換言一新的感覺，雖然是這樣，但是過往的精湛戰鬥系統及難度，依然沒有改變，保持一往的水準。

遊戲系統

遊戲以五章來構成，在每一章中玩家透過故事EVENT的進行而與敵人發生戰鬥，而在EVENT進行時，玩家可以控制主角阿魯姆(アルム)在限定範圍內收集情報，從而找尋同伴或拾獲道具，每當離開一個場所時，均會到達全地圖畫面，並在地圖上遇上敵人而進行戰鬥。同樣戰鬥系統與前作無異，只是減去在戰鬥時找尋同伴及買賣道具的情節，經驗值、職業、角色不能復活以及地形效果均保留下來，唯獨是武器的使用次數不限，玩家不再常備後備武器。至於戰鬥畫面，比起前作更華麗；動作更多。



故事背景

巴尼捷亞大陸(バレンシア大陸)是一個擁有兩個面孔的大陸，在很久以前，有兩位神創造這個世界，並定下這世界的命運。

一位優雅喜愛大自然的大地母神美娜(ミラ)；及一位相信以力量和欲望為人類生存之道的邪神多瑪(ドーマ)，兩者都以力量來鬥爭，還越來越激烈，經過很長的時間，終於出現了新的局面，大陸被劃分為兩邊，分別是支配北方的多瑪及支配南方的美娜。

歲月流逝，北方的人們建立有「騎士之國」之稱的利基魯王國(リゲル王国)，並負責守護整個大陸，而南方的人們建立有「文化之國」之稱的索菲亞王國(ソフィア王国)，並負責供給豐富資源給他們，兩國均向自己的終止進發，互不相欠。可是這個和平的日子終於產生變化，這一切都毀於索菲亞王國的人手上，他們忘掉美娜的教導，斷絕將豐富資源給予利基魯王國，從而令到利基魯王國的人們受到飢餓之苦，不少人因此要死去，從此兩國的平衡便這樣崩潰。

索菲亞王國利瑪(リマ)4世對於利基魯王國的人們餓死一事表示毫不關心，從而激怒了利基魯王魯多夫(ルドルフ)，於是他便奉多瑪神之命將美娜封印，兩國立即進入戰亂狀態，可是沒有兵力的索菲亞王國結果一敗塗地，索菲亞的人們看見戰後結果才發覺自己的過錯，可是已經太遲，因為現在索菲亞城也落入利基魯王國的手中⋯



火炎之紋章 紋章之謎



SFC/ NINTENDO/ 94年1月21日/ 24M

序

兩年後「超任」逐漸取代「任天堂」的位置，生產商乘着此勢在「超任」中推出續集。名為《火炎之紋章 紋章之謎》的它，不論在畫質方面和音效方面都比FC版優勝，並為角色們加上不同的樣貌，從而給玩家一個新的感覺，擁有24M的它已算是不錯。

遊戲系統

此作的遊戲系統與FC版無異，只是作出一些前作不合理的修改，在前作騎兵均可以使用劍系和槍系的武器，而今集中就作出少許的修正，每位騎兵除了下馬之外，是不能使用劍系武器來攻擊，這種修改使到遊戲難度更高。除此之外，另一最大修改的就是遊戲故事分為兩部份來進行，一是「暗黑龍和光之劍」；二是「紋章之謎」，第一部是收錄了整個FC版的故事，並作出少許的修改（如：敵人數目）；第二部則是全新的原創故事，由於兩者都是獨立故事，玩家可以自由選擇。



故事背景



由於兩部都是獨立故事，兩者的故事背景都有所不同，第一部的故事；就很忠實地跟回FC版般：由於暗黑龍的次復活，從而令到多洛亞帝國與阿加尼亞王國開戰。阿加尼亞王國雖併命防衛，可惜仍是敗在暗黑龍手中，擁有英雄之血的阿利迪亞王便拿出光之劍出擊，可是卻被同盟國出賣而敗陣，光之劍更被人奪去，不過年僅14歲的阿利迪亞王子瑪魯斯，得到其姊與下屬士兵的幫助，安全逃到邊境之島國達利斯王國。兩年後就在瑪魯斯16歲生日當天，由多洛亞帝國協力令海賊上陸，而且更侵占了達利斯城，由城中逃脱出來的公主將此事告訴瑪魯斯，瑪魯斯便率領阿利迪亞軍向達利斯城進發。

至於第二部的故事是在第一部之後，在暗黑戰爭完結後，人們紛紛建立自己的國家，阿加尼亞王迎接莉娜（ニーナ）公主，再加上奥尼亞（オレルアン）的英雄哈迪（ハーディン）過急於回復國力，從而組織了一隊強大的軍隊，就在這個時候，絲達（シーダ）公主與瑪魯斯的婚禮被中斷，收到哈迪的命令書：「討伐古魯利亞（グルニア）的叛軍…」，充滿疑問瑪魯斯只好跟蹤。



火炎之紋章 聖戰之系譜

SFC/ NINTENDO/ 96年5月14日/ 32M

序



《火炎之紋章 紋章之謎》受到好評之後，事隔兩年，其續作便以32M大容量推出，今作再不以阿加尼亞大陸為故事舞台，故事亦重新製作，而且主角更有兩位，分別會在遊戲的前半及後半出現，畫面與音效比前作好就不用多説，而且遊戲系統方面也作出不少的改良，從而令到遊戲更加流暢，當時可謂最出色之作。



遊戲系統



今作的遊戲系統比起前作更加仔細，而且更有規律。除了保留過往的職業、地形效果、角色不能復活之外，更加入新的系統，就如武器的熟練度以及屬性，另外遊戲更看重於騎兵的移動性，每當騎兵移動後作攻擊，均可以再作出移動，從而加強了騎兵的實用型，而且在地圖畫面上會清楚劃分隊伍的攻擊範圍和移動範圍，這對於在廣大的地圖上幫助更大，最重要的職業種類大幅增加，玩起來更有戰略性。

故事背景

從前有一塊大陸叫尤古多拉（ユグドラル大陸），那兒有十二位聖戰士，這些聖戰士手持神所傳授的武器，將支配大地的黑暗打倒。之後歲月的流逝，這十二位聖戰士的血和武器都流傳後世…

就在大陸的中央位置有一個叫古拉比魯王國（グランベル王国），其中的捷亞魯（シアルフィ公国）公國（即公爵家）中，有一人繼承了其中一位聖戰士的血…擁有廣大的領土及強大軍隊的他，受到古拉比魯王的信任，於是成為一個獨立地方。由於得到古拉比魯王的寵信，捷亞魯公國的領主為了平定東方的戰亂而帶領古拉比魯王室人員及諸侯遠征，就在這個時候，在南方的的同盟國菲魯達王國（ヴィルダン王国）突然大軍進向古拉比魯王國進攻，由於大部份的兵力都被派出遠征，國境被突破，還攻入王國的內部…住在尤古爾城（ユングヴィ城）的捷古魯特（シグルド）決意出陣挽救這個局面，結果他不知不覺步入這恐怖的命運之中。





槍擊遊戲震動新體驗
槍身設計至型至COOL
SHOCK RATTLE
小巧設計功能盡掌握
NORMAL 模式對應 SONY PlayStation
GUNCON 模式對應 NAMCO GUNCON
快捷上彈功能遊戲時
更加方便有趣
各大遊戲機商店熱賣中!!
名槍在手
Terminator Pro
腳踏＋瞄準，射擊百發中
超勁震動毋需電池
全面功能助你百發百中
◆備有手動上彈掣，方便快速上彈
◆三段速度自動上彈
◆二段速度自動射擊
◆自動上彈數量隨意設定（一至十五發）
◆槍身左右各功能鍵，方便各類型玩家
◆震動功能隨意開關
◆獨有逐發脈沖式震動，真槍射擊感覺傳神
總代理：嘉榮（國際）電子有限公司
九龍深水埗福華街177D地下（麥當奴對面）
電話：2728 2687／2728 9231
傳真：2728 9331
KA WING (INTERNATIONAL)CO. LTD.
Add: 177D G/F, FUK WA ST.,
SHAM SHUI PO, KOWLOON,
HONG KONG.

INTERACTIVE GAME PLAYERS



真電原指手

今次我們有幸請來《DANCE DANCE REVOLUTION》全港冠軍MMX及其友好們NELSON &嗣來為大家作一個《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX》的STEP BATTLE表演賽暨真人表演，絕對能令大家獲益良多兼目瞪口呆……



另外，我們亦請到《電車GO！》的專家山寺良牙先生教大家如何用廣東話玩《電車GO！64》。不懂日語但又想玩得到兼玩得好的朋友就一定要留意了……

SNK十年前的射擊名作《原始島》將於今年9月尾重出江湖！今集我們將會公開《原始島2》的獨家片段，好讓大家能先睹為快……

我們更直闖潮流最新產物《NAIL MORE》（「指甲機」）的新聞發報會，為大家詳細介紹這個將會掀起熱潮的新潮產品……

「高手教路」是我們的強項。今次我們就會教大家玩《COOL BOARDERS BURRRN》，內容包括花式講座及賽道分析。絕對精彩……



互動遊戲誌
由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映

INTERACTIVE GAME PLAYERS

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

TEXT：神機皇城

Dance Dance Revolution 2ndReMIX

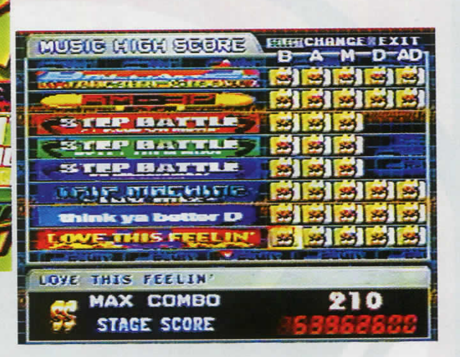
革命性遊戲的第二彈





街機亦及不上的超值家用版

今集的《2ndReMIX》比起上集來説，絕對是更有誠意之作，因為它除了將街機《2nd MIX／LINK VERSION》的歌曲全部收錄之外(共達30首之多)，另外還加入了多首隱藏歌曲(其中包括PlayStation版原創及《3rd MIX》的歌曲)，令到歌曲的總數目相等於上集的一倍有多，而且街機中的所有隱藏模式亦都照樣完全移植至今集的家用版裏(上集是沒有的！)，因此對於喜歡此作品的朋友們，這絕對是一隻內容比街機版更豐富、更具吸引力的遊戲。



ARCADE MODE



完全移植街機《2nd MIX／LINK VERSION》的模式，主要分為3種不同的難度，分別是EASY(不會CUT歌的初學者模式)、NORMAL(中級難度模式)及HARD(要求嚴格的高難度模式)，另外亦有數種方式供玩者選擇，包括SINGLE(單人進行)、COUPLE(雙人進行)、VERSUS(雙人對戰)和DOUBLE(單人同時利用八個掣進行遊戲)，不單止上述的模式能令難度提高，還有更厲害的隱藏模式如ANOTHER、MANIAC、SHUFFLE和HIDDEN亦會令難度進入瘋狂的境界，至於能否順利過關則是視乎玩者的舞技了。

新增的模式

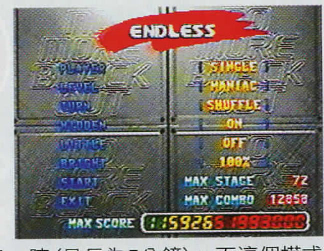
沒有休息時間的NON STOP REVOLUTION



讓玩者自行設定歌曲次序和STAGE數目，然後要連續玩落去的模式，歌曲之間沒有中斷時間，亦即表示玩者要在完成所有STAGE之後才可休息，絕對是體能的一個挑戰。至於玩這模式之前玩者首先要在NON STOP ORDER中進行各種設定，然後才可開始，另外在OPTION內玩者可自行設定STAGE的數目(最少是2、最多是5)。

考你耐力的ENDLESS模式

顧名思義，這是一個沒有STAGE限制的模式，如果玩者有本事的話，照道理説應該可以永無休止地進行遊戲(不過恐怕你家中的電視機和PlayStation沒有這個能耐)，當玩者的DANCING GUAGE跌至0時便會結束。這是個1人專用的模式，進入後玩者可以先行選擇難易度或隱藏模式等，然後在START項目的位置按○掣便會開始漫長的遊戲(如果你是高手的話)，每當完成5個STAGE之後，遊戲也會詢問玩者有沒有需要稍事休息一陣(最長為5分鐘)。而這個模式的最大樂趣，是在於玩者可以將COMBO帶往下首歌繼續遊戲，使到平常不能做到的高COMBO有機會實現，當然這亦需要玩者具有高超的技術才能做到。





隱藏事物大公開

隱藏歌曲

曲名	難易度	出現條件
PUT YOUR FAITH IN ME (Jazzy Groove)	NORMAL	取得1000萬分後便會取代PUT YOUR FAITH IN ME出現
BRILLIANT 2U (Orchestra-Groove)	HARD	取得SS RANK後便會取代BRILLIANT 2U出現
MAKE IT BETTER (So-REAL MIX)	HARD	在沒有BRILLIANT 2U (Orchestra-Groove)出現的情況下取得S RANK以上便會取代MAKE IE BETTER出現
TRIP MACHINE	NORMAL	進入FINAL STAGE前取得S RANK
SP-TRIP MACHINE (JUNGLE MIX)	NORMAL	進入FINAL STAGE前取得SS RANK
PARANOiA	HARD	進入FINAL STAGE前取得3000萬分以下
PARANOiA MAX -DIRTY MIX-		進入FINAL STAGE前取得3000萬分以上
PARANOiA KECT ~clean mix~		進入FINAL STAGE前，1)使用EDIT MODE的自創舞步進行遊戲、2)雙打時以不同LEVEL進行遊戲、3)在遊戲進行途中更加LEVEL，只需達成上述任何一個條件便會出現
PARANOiA MAX in roulette (偽190)		RANDOM出現
20, november -DDR VER.- (NOT STEP BATTLE)	NORMAL	完成NORMAL MODE一次
Keep On Movin' (NOT STEP BATTLE)	HARD	完成HARD MODE一次
think ya better D	HARD	？？？
TRIP MACHINE ~Luv mix~	NORMAL	？？？
LOVE THIS FEELIN'	HARD	？？？



隱藏模式

先在選擇歌曲的畫面中按SELECT掣，此時在畫面上會出現一個正方形的框，然後玩者只需輸入下列的指令便可。

模式名稱	指令	內容
MIRROR	←→←→←→←→	所有箭咀180度反轉
LEFT	←←←←←←←←	所有箭咀向左90度回轉
RIGHT	→→→→→→→→	所有箭咀向右90度回轉
HIDDEN	↑↓↑↓↑↓↑↓	所有箭咀在移動途中消失
LITTLE	←↓→↓←↓→↓↑	削減半拍箭咀
SHUFFLE	↑↓←→↓↑→←	所有箭咀以RANDOM的方式出現



PAINT MODE 的出現條件

在OPTION畫面中，將GAME LEVEL設定為7，MAX STAGE設定為：EASY=5、NORMAL=3、HARD=1，TIME LIMIT設定為ON，GAME OVER設定為2ndReMIX，CHARACTER設定為MODEL2，之後在TITLE畫面輸入「右左右左下下上上」便可，此時玩者會發現原本是EDIT的項目會轉換成PAINT，至於這模式能讓玩者自己設計箭咀的形狀，但只限於在TRAINING MODE中使用。





SUPER MODE 的出現條件

在TITLE畫面輸入「上上下下左右左右」後便可，此時TITLE畫面的背景顏色會由藍色轉為紅色，使用這模式後會削減DANCER的動作，從而令LOADING時間縮短，只需再次輸入指令便可回復正常狀態。

EVENT MODE 的出現條件

首要條件是玩者必需擁有《DDR》的第一及第二集，先用第二集開機，然後選擇DISC CHANGE，再放入第一集便可。在這模式中玩者可以自由選擇全部歌曲來玩，而且就算玩者的DANCING GUAGE跌至0時也不會CUT歌GAME OVER，至於進行的STAGE數目是和EASY一樣。





EXTRA TRACK

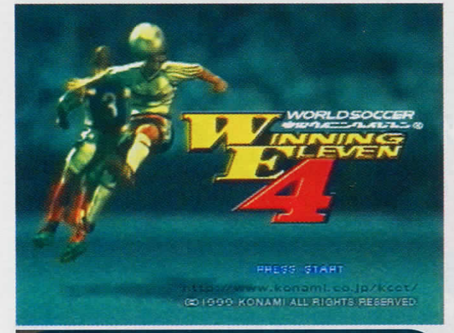
先在OPTION畫面中將ENDING設定為2ndReMIX然後進行遊戲（不能選ALL MUSIC），當完成FINAL STAGE後玩者便會發現在ENDING歌曲播放的同時會有箭咀出現，只需以NO MISS的情況完成它後，在TITLE畫面按SELECT掣便會發現BOUNS TRACK會轉為EXTRA TRACK，以後就可以隨時再玩這首ENDING歌曲。



TEXT：悟空

WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4

PS最強足球作品延續篇



PS 製造商：KONAMI 售價：5800日圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS
1P~4P／SPT／MEM／對應DUAL SHOCK

不少遊戲迷每天都朝思暮想、堪稱PS史上最強的足球遊戲《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4》終於如期推出，今集由球員動作、電腦球員AI到遊戲系統方面都得到了大幅度的提升，而且在今集中更加入了大家耳熟能詳的向個球會如「曼聯」、「車路士」、「巴塞羅拿」及「柏爾馬」等；單看球隊陣容已肯定是必玩之作，試問是《WE 4》迷的你又怎能不看GAME PLAYERS帶給你的遊戲介紹？



操作系統解說

進攻

方向掣／左方ANALOG	球員移動
○掣	長傳
×掣	短傳
△掣	空位傳球
□掣	直接傳球
L1掣	改變控制中球員
L2掣	戰術運用／解除
R1掣	加速
R2掣	改變攻守積極度

防守

方向掣／左方ANALOG	球員移動
○掣	劏傳
×掣	攔截
△掣	緊按不放守門員出迎
□掣	解圍
L1掣	改變控制中球員
L2掣	戰術運用／解除
R1掣	加速
R2掣	改變攻守積極度

特殊操作

插花	盤球時連按L1兩次
假動作射波	同時按下□掣及×掣
盤球衝刺	加速時連按前進方向兩次
高波撞牆	L1掣+○掣
地波撞牆	L1掣+×掣
空位過頭波	L1掣+△掣
笠射	L1掣+□掣
漏後	接到傳球後方向掣+R1掣
拉西	射球後+方向掣

戰術設定

今集玩者最多可以設定四種不同戰術，而內容主要分開兩種，分別是「PROFESSIONAL」及「NORMAL」，「PROFESSIONAL」是玩者自行按L2+○/×/△/□來使出各種戰術，而「NORMAL」則是砲者可設定四種戰術，但玩者只可自行啟動共中一種，其餘三種會交由電腦全權負責何時使用，和上集一樣，比賽中是不會顯示用了那種戰術，畫面中只會顯示按了那個按鈕或以L2/A1/A2/A3等顯示。

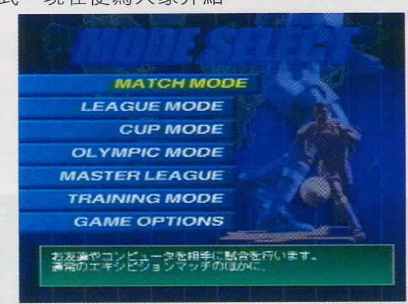
戰術解釋

Normal	正常攻守
Center Atc.	由中路展開攻擊，球員集中於中路
Right Side Atc.	由右邊展開攻擊，球員集中於右邊
Left Side Atc.	由左邊展開攻擊，球員集中於左邊
The other Side Atc.	部份球員會在戰術相反方向準備改變攻擊方向
Change Side	MF以上攻擊球員改變攻擊陣式
CB Overlap	後防的清道夫上前助攻
Zone Press	球員採取緊迫防守
Counter Atc.	除攻擊球員在前半場等待反擊外全都進行防守工作
OffSide Trap	佈下越位陷阱



兩個全新遊戲模式

今集的《WE 4》除改變了上集的缺點和增加大量球隊外，遊戲中還增加了兩個全新模式，現在便為大家介紹。



MASTER LEAGUE

這裡有16隊世界頂尖球隊供玩者選擇，如曼聯和巴塞羅拿等，之後便開始進行聯賽，另外在每場賽事勝出或打和時都會取得一些分數，當儲到一定分數後就可以在其他球隊中購買自己心愛的球員來組成一隊自己的「夢幻球隊」，筆者所選的最聯現在便有碧咸、柏金、阿武羅素及郎拿度在隊中，你的球隊又有那幾位球員？





OLYMPIC MODE

只容許22歲以下球員參加的奧運足球的模式，玩者在這裡可選擇任何一隊球隊出賽，另外如果選擇亞洲區球隊的話便需要進行附加賽，看將9隊亞洲國家隊3隊一組分成3組，每組首名才可進入16強決賽週，之後再將16隊分成4組，每組首兩名可進入8強，之後再進行淘汰賽。



製造出最強球隊！！

這可以說是遊戲中最可怕的地方，遊戲的OPTION中有一個叫做EDIT MODE，在這裡玩者可製造出所有能力的是「9」的超強球員，而且不只製造一個，是可以製造出一整隊全「9」球隊，還可以將製造好的球員放進其他隊伍中，玩者可將整隊巴西轉變成自己製造的全9球隊，如果你真的去製造這隊球隊，相信世上已沒有人可以勝過你了。



國家隊真實名稱

遊戲受歡迎的原因除了是遊戲好玩之外，可以將球隊的日文名稱改做英文亦是一大要點，不過今年任何一隊國家隊名單都已經和98年世界盃的名單不同，所以想完全更改的話應該會比較難，不過各讀者不用擔心，筆者現在便為大家送上現時國家隊的全英文名稱，但由於版位問題，筆者只選擇了「意大利」、「荷蘭」及「英格蘭」的實名球員名單，如果想知道其他隊伍，請來信告知，筆者定當為大家送上。





イタリア ITALY



位置	號數	遊戲中名稱	真實名稱
GK	1	ペルッチ	Angelo Peruzzi
CB	4	カンナバーレ	Fabio Cannavaro
CB	5	ネスティ	Allessandro Nesta
SB	3	マルデーニ	Paolo Maldini
SB	2	パヌッティ	Christian Panucci
DH	7	デビアシオ	Luigi Di Biagio
DH	6	アルベルテーニ	Denetri Albertini
OH	11	テフランテスコ	Eusebio Di Francesco
OH	8	デノ・バッゾ	Dino Baggio
CF	10	デウピエロ	Alessandro Del Piero
CF	9	ビレリ	Christian Vieri
CB	13	ネクロ	Paolo Negro
SB	14	ベスット	Gianluca Pessotto
SB	17	ファラーナ	Ciro Ferrara
DH	15	コンティ	Antonio Conte
DH	21	フセール	Diego Fuser
OH	22	デリービョ	Angelo Di Livio
CF	16	トッチ	Francesco Totti
CF	18	ロベウト・バッゾ	Roberto Baggio
CF	19	インツァーキ	Filippo Inzaghi
CF	20	キエーサ	Enrico Chiesa
GK	12	フッホン	Gianluigi Buffon



オランダ NETHERLANDS



位置	號數	遊戲中名稱	真實名稱
GK	1	ファンテルサール	Edwin Van der Sar
CB	3	スタン	Jaap Stam
CB	4	ファンク・デムール	Frank De Boer
SB	5	コツ	Phillip Cocu
SB	2	レチハー	Michael Reiziger
DH	6	シードルク	Clarence Clyde Seedorf
WG	11	オヘルマウス	Marc Overmars
SH	7	ロナト・デムール	Ronaldo De Boer
OH	8	ダーウィッツ	Edgar Davids
CF	10	ベウカンプ	Dennis Bergkamp
CF	9	クラウハート	Patrick Kluivert
CB	13	ボカート	Winston Bogarde
CB	15	ウーリヤー	Ander Antonius Maria Ooijer
SB	16	ファンシントム	Marc Van Hintum
DH	17	ヴィンツァー	Aron Winter
DH	19	ブロンクホスト	Giovanni Van Bronckhorst
SH	18	ゼンテン	Boudewijn Zenden
SH	12	ファンホンテレン	Kees Van Wonderen
CF	14	ファンホセン	Peter Van Vossen
CF	20	ファンシステローイ	Ruud Van Nistelrooy
CF	21	ファンキイトンク	Pierre Van Hooydonk
GK	22	ムルス	Oscar Moens

イングランド ENGLAND



位置	號數	遊戲中名稱	真實名稱
GK	1	シーナン	David Sheman
CB	5	キャンベル	Sol Campbell
CB	6	キーロン	Martin Keown
SB	3	ル・ショー	Graeme Le Saux
SB	2	ガリー・ネイル	Gary Neville
DH	4	シャーウッズ	Sherwood
SH	11	マクマネマン	Steve Mcmanaman
SH	7	ベツキャム	David Beckham
OH	8	スコールス	Paul Scholes
CF	10	オーネン	Michael Owen
CF	9	シナラー	Alan Shearer
CB	12	アダモス	Tony Alexander Adams
CB	13	R.ファーテナント	Rio Ferdinand
CB	14	サウスケート	Gareth Southgate
SB	15	フィル・ネイル	Phillip Neville
DH	16	イース	Paul Ince
DH	17	バッソ	Nicky Butt
OH	18	レドマップ	Jamie Redknapp
OH	19	アンバートン	Darren Anderton
CF	20	ファウマー	Robbie Fowler
CF	21	コーン	Andy Cole
GK	22	マルティン	Nigel Martyn

MACROSS VF-X2

TEXT：神皇



PS	
製造商：BANDAI VISUAL	
售價：420港元	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／STG／MEM／對應Dual Shock／行貨	

韋基利！韋基利？喂！機呢？

在這個暑假裏，各位機械人大戰的FANS們絕對感到滿足——《REAL ROBOT戰線》和《G GENERATION ZERO》相信已經能令不少機戰迷玩到天昏地暗、日月無光，而今次所介紹的遊戲也是擁有眾多FANS的「超時空要塞」，這系列的作品以前亦曾在PlayStation及Saturn推出過，至於PlayStation方面早前亦已推出過《超時空要塞～～可有記起愛》，而此作品《MACROSS DIGITAL MISSION VF-X》的第一彈亦已經是2年前的作品，至於《VF-X2》經一度的延期後，現在亦已經正式推出，另外此系列亦已經決定會加入今年年尾推出的《機械人大戰α》中，當然現在不需等到《α》的推出，各位MACROSS迷已經可以再次一嘗當「韋基利」機司的滋味。好了，各位機司請作好準備，現在便與大家探討一下控制「韋基利」的方法及系統。





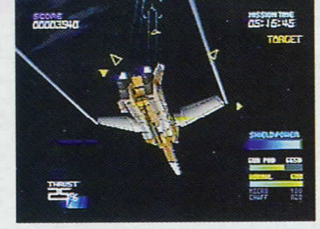
操作方法

十字掣和ANALOG桿當然是用作操控機體的飛行方向，要留意的是，真正控制戰機的時候，將十字掣或ANALOG桿推上是下降而推下則是上昇，左右當然沒有變到，相信這一點對於各位擁有實戰經驗的機司都不需筆者再多作介紹。



△掣是用來選擇武器及選擇目標。

×掣是MACHINE GUN的發射掣，雖然攻擊力不大，很難只用它來擊落敵人，但是絕對不能低估其用處，因為於一般的空戰時，它除了可以用來判斷敵機的移動之外，亦可作為防衛之用，當受到敵機的Missile追擊時，玩者除了可運用反射神經來迴避之外，亦可用M.G.破壞敵方所發射的Missile，因此各玩者必需善加運用這特性。



口掣是發射Missile，亦是用作鎖定敵方的按鈕，當遇見敵機的時候，按緊口掣不放，瞄準敵人後放手再按便會發射Missile攻擊敵機。

○掣是用作轉換視點（共分為Missile及Target兩種），這一點有很多玩者於緊張的空戰中都不會利用到，其實於適當的時候轉換視點絕對有利戰鬥，因這能令自己更清楚所在環境、目標及敵機的位置。舉例，當受到敵方Missile的追擊時，在避開或擊落敵方Missile之後，很多時都會失去了敵方蹤影或迷失了目標的飛行軌道，此時玩者可使用○掣改變視點，從而更清楚四周的環境，因在玩者按○掣後，畫面是會完全作出一個自機水平的狀態。

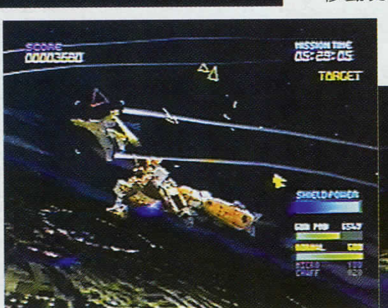


L1和L2掣是引擎操控，L1是加速而L2是減速，基本上沒有特別，但要留意的是，所駕駛的「韋基利」可作三種變形，而只有第一形態（戰機）有特定的加減速，最低的引擎噴射率25%，最高100%。

R1和R2掣是變形按鈕，R1掣順序按是戰機→半機械人→機械人，而R2掣則是戰機→機械人→半機械人。順帶一提，機體性能隨着變形是會有頗大分別的，移動力最高的是戰機形態，M.G.及Missile武器沒有改變，至於移動力則會降低，但相對穩定性就會提高，最適合於市街、地上及惑星中作戰。而機械人形態的移動力最低，絕對不適合一般空戰及追逐戰，不過由於穩定性強，適合用於攻擊一些大型要塞及戰艦。









不再是無敵的變形

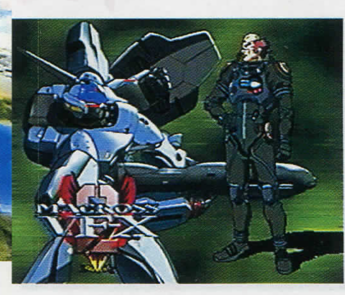
變形系統除了可以改變自機的性能外，在實戰中亦有助於迴避攻擊及修正飛行軌道，但各位玩者要留意，於上次的《VF-X》中，當自機接近受





到攻擊而又不能作出逃避時，只要立刻變形便可100%作出迴避。但在今集中變形已不能做到相同的效果，不過大家亦可放心，利用變形作迴避亦有一定的戰鬥作用，因在今集中的變形時間縮短了，換句話說，因應場合的要素，利用變形作出追擊，這點是比上集出色的。但是亦因變形時間短，所以若單靠利用變形來迴避攻擊的話，便有機會在變形之後，依然受到攻擊，不過這樣亦增加了在作戰中的樂趣。還有一點值得一提的，就是在變形後，自機是會作出一個完全水平的狀態，這一點可令到本來處於緊張戰鬥中不知天與地的玩者作出修正，這點比起使用○掣更為有效。

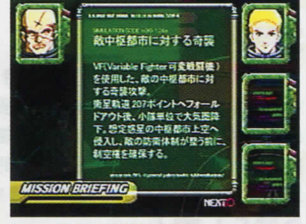




版面介紹

【MISSION 1】CODE NAME… GIGANT LULLABY

在第一版中，由於是遊戲的初段，因此適合各玩者熟習操作方法，至於戰場是位於一個要塞中樞的上空，而此版除了會有玩者控制的一部「韋基利」作戰外，本身亦有自軍援兵協力作戰。基本上在此版中，玩者只要不被擊落，就算沒有打毀敵機亦可順利過關，當然若玩者能儘早擊毀敵方戰





機的話，便可提高在下一任務前的RANKING。在這一任務中，當擊落特定數目的敵機後，位於要害中樞便會有一輛無人駕駛的紅色戰機出擊──「GHOST-AIF-9B」！各玩者不用擔心追蹤不到它，因為GHOST會一直追擊玩者，要留意的是它會不斷射出Missile攻擊，此時奉勸大家不要緊張，儘量不變形（用戰機形態）來迴避GHOST的攻擊，並且用M.G.擊落它所射出的Missile及追擊它，因為若用變形去迴避是很難有足夠時間去鎖死它的。而GHOST在每次射出Missile後其動作都會出現一剎間的緩慢，此時各玩者只要掌握Missile的軌道，然後使用M.G.擊落它們，與此同時再按緊□掣來LOCK-ON，便





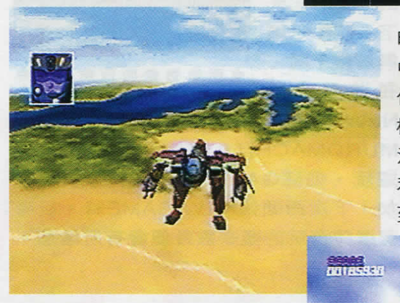
能利用Missile還以顏色！若玩者目前仍未能把GHOST擊落，便表示玩者對操控技術還未能完全掌握，但不用擔心，若玩者在超過大約14分鐘後仍未能擊落它的話，此時便會收到同僚的通訊，亦可順利去到下一個任務，筆者提議各位不用變形，保持戰機形態去作戰已經足夠。



【MISSION 2】CODE NAME… WIZARD OF OZ

在第一個任務中，玩者沒有擊落任何戰機亦可順利渡過，但由第二個任務起，玩者要追擊一架大型爆擊機，而且要在此爆擊機到達都市前把它擊落，否則便會GAME OVER。此版一開始時會處於高空，而除了爆擊機之外，當然亦有其他敵機，玩者應在對付嘍囉敵機





時採取且戰且退的戰術，集中全力追擊爆擊機，建議各位當與它接近時立刻作出半機械人形態去攻擊，因這做法可令自己的Missile更穩定和容易地命中目標，而當受到攻擊時便利用R2掣變回戰機形態迴避，安全後立刻按R1掣變回半機械人形態攻擊。基本上善加利用這技巧及各位的反射神經，要征服這任務並沒有太大難度，而且此任務所處的地方，比第一個任務更易熟習操控戰機的技巧。





TEXT: 日日野

SPECTURAL FORCE～可愛邪惡

千人互劈場面好頂癮呀～

PS
製造商: IDEA FACTORY
發售日: 發售中　售價: 6800日圓
容量: CD-ROM　記憶: 3 BLOCK
SLG／1P／對應DUAL SHOCK



前言

大家喜歡玩戰略遊戲嗎？雖然近年SLG大行其道，而且製作水準日益提高。但不知各位有否同感，無論設定怎樣仔細，始終也好像欠缺了一份「千軍萬馬」的氣勢，始終，真實打仗也不會是一對一「單挑」罷！今次介紹的作品，則絕對改善了以上的缺點，戰場上「千軍萬馬」的氣勢將會再次重現大家眼前。繼前兩作大受好評後，其系列最新一輯《SPECTRAL FORCE～Lovely Wickedness》現於PS強勢出擊！



◆OP的主題曲很是動聽

◆充滿個性人物的遊戲

故事內容

NEVERLAND-一個原本美麗青翠的樂園，「人」、「魔」、「神」和平地並存在其中。後來，一位勇者出現並把大魔王擊倒，之後世界便起了很大轉變，人類變得自私自利，被無窮無盡的「慾望」所支配，結果勃發了多場戰爭，從此令世界的命運陷入被「戰亂」引導中‥



◆人類被無窮無盡的「慾望」所支配

遊戲特色

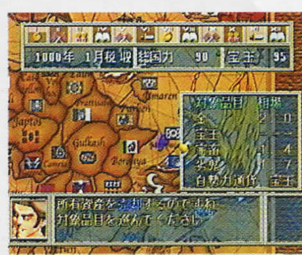
在遊戲設定中，共有40個國家登場，玩者的最終目的當然是把40個國家完全吞併，做到真正的「統一天下」。有一點與前作不同，在遊戲開始NEW GAME時，玩者只能以特定國家MUROMACHI（ムロマチ）君主的身份遊玩，但隨GAME CLEAR的次數增加，下次再開始NEW GAME時，玩者可選擇遊玩的國家數目便會有所增加。

◆開始遊戲時只能以國家MUROMACHI君主的身份遊玩

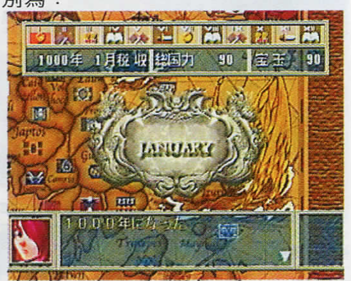
◆遊戲共有40個國家登場，每位君主也各具特色

玩法及流程

遊戲的最終目的是把登場的40個國家完全統一天下，吞併的最直接方法莫過於攻陷對方城池。反之，若不幸被別國成功攻陷己方城堡，則「喔噢」了（一唔係ICQ，而係叫你重新開始遊戲）。在遊戲開始之先玩者只能選擇1個國家，但完成遊戲後便可選擇更多的國家。基本上，遊戲是以1年作為時間單位，在1年12個月內玩者要處理大小不同的「內政」事項，戰鬥所佔的時間反而不多。雖然名義上1年有12個月，但其實它是以半年計算一次的，換言之，每項「內政」指令於1年內也會出現兩次甚至三次，又或應說成是半年循環一次。以遊戲中的1000年為例，其「內政」指令分別為：



◆每月均有不同「內政」指令



◆遊戲是以1年作為時間單位

1月「稅收」

主要用作增加我國資產及為將來的戰鬥準備，同時亦能為各武將分配兵力。內有分作「販賣」及「徵兵」兩個選項，前者透過與商人交易增加己方資產，而「徵兵」則顧名思義徵召人民入伍，籍以增強軍隊實力。

2月「外交」

分為「同盟」及「說得」兩個選項，目的是令到自己的立場更穩固，透過「同盟」可以令他國結盟我國，鞏固了己方勢力，如能與敵國接鄰的國家結盟，在攻擊敵國時更是非常有利。而「說得」則能勸降他國武將轉投己方陣地，是招攬人材的好方法。另外，在受到他國支配的情況下，選擇「獨立」是會作出獨立宣言的。

3月「人事」

分為「役職」及「探索」兩個選項，「役職」是指給予武將一個職分，玩者可參照武將的能力，各按其份給予適當的職位。而「探索」則一個月只能進行一次，通常是指出外發掘人材，但玩者須留意並不是每次均有收獲，而且其質素亦不見得比透過「說得」勸降轉投到己方陣地的好。

4月「政略」

分為「防壁」及「投資」兩個選項，兩者均需要大量金錢，「防壁」可以增加己方城池的防衛力，即使被敵方圍攻城池亦不致輕易失守。而「投資」則可以增加己方國域勢力範圍的「國力」，在結盟或攻打敵國時亦變得輕鬆得多。

5月「外交」

分為「同盟」及「說得」及「獨立」三個選項，基本內容與2月相同，為免贅述，故此項目將會略過不提。

6月「戰鬥」

分為「攻擊」及「私掠」兩個選項，「攻擊」是直接向對方宣戰，一個月只能施行一次的指令，是一種光明磊落的戰法；而相比之下，「私掠」則是向他國搶奪（偷）其物資，通常是用於本身資產所剩無幾時的「發窮惡戰法」。



◆「役職」是指給予武將一個職分，玩者須各按其份給予適當的職位

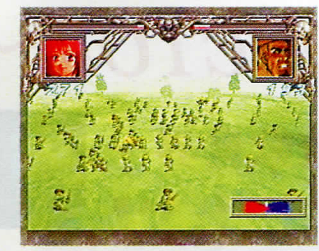


◆「防壁」可以增加己方城池的防衛力，而「投資」則可以增加己方國域勢力範圍的「國力」


◆6月是「戰鬥」的月份，「攻擊」是直接向對方宣戰

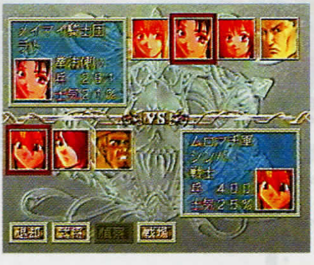
戰鬥分析

先前已提及過有關戰鬥在遊戲所佔時間不多，但卻佔有極其重要的位置。遊戲中戰鬥有很仔細的分野，除了一般「野戰」外，更有分攻略敵方城池的「攻城戰」及被人攻打己方城池的「籠城戰」，由於每場敵我雙方均可派出數千甚在過萬的士兵上陣，故此每場戰鬥也是十分「有睇頭」的。


◆遊戲中每場戰鬥也是十分「有睇頭」

野戰篇

首先所謂「野戰」，即是一般發生在野外的戰爭，攻城前必須經過的戰役。在戰鬥開始前必先要選擇出陣的武將，通常均會選擇擁有最強兵力的五位武將出戰，另外，當玩者擁有同盟國或屬國的場合，是會有增援部隊於這時出來幫助玩者的。在戰鬥中玩者可按L1或R1製作畫面高速移動，亦可按左右方向掣作視點移動。而每戰一回合便會出現一個「士氣視窗」，當中士氣修正對下回合的突破人數及陣形選擇有很大影響。


◆戰鬥開始前必先要選擇出陣的武將

◆每戰一回合後便會出現一個「士氣視窗」

戰鬥畫面解說

1) 敵方的士氣指標：表示敵方軍隊的士氣，所謂「一鼓作氣，再而衰，三而竭」，只要敵方的兵士數目或士氣變作0，敵方便會鳴金收兵，自軍亦會因此獲得勝利。

2) 己方的士氣指標：表示己方軍隊的士氣，這士氣對兵士戰鬥時的表現有相對影響，士氣愈高兵士的戰鬥能力愈強，同時士氣亦會影響下回合陣形的選擇，只要兵士數目或士氣變作0，自軍便會當作敗北論。

3) 必殺技指標計：必殺技分為三個LV，隨每回合的經過，必殺技指標計會慢慢累積，當達致一定水平時，玩者便可在作戰指令選擇欄內選取「必殺技」一項，之後角色便會使出相應LV的必殺技。

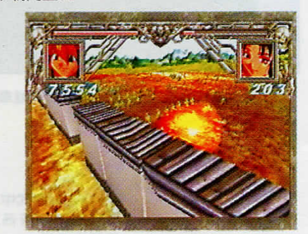
4) 兵士的數目：表示己方軍隊現時所剩的兵士數目，只要兵士數目變作0，自軍便會在戰鬥中敗下陣來。

5) 作戰指令選擇欄：基本上有「攻擊」、「必殺技」及「退卻」三項指令供選擇，其中「直接攻擊」一項則是只有特定武將才可使用，使用後直接向敵方武將攻擊，並扣減敵方軍隊士氣。


◆戰鬥畫面

籠城戰篇

立場與「攻城戰」剛好相反，玩者必須拼命死守城池，因為只要城池失守隨時會GAME OVER，可透過「士氣回復」指令激勵兵士回復士氣。


◆在籠城戰中玩者必須拼命死守城池

陣形篇

行兵打仗甚講求陣法的運用，遊戲中的陣形基本上有9類型，其中不包括要以「必殺技」方式才能啟動的「魔法陣形」，而其中9類型的陣形均各有長短。

通常陣形：整隊軍隊有如一塊鐵壁般衝向敵陣，是最普通的陣法，並沒任何特殊效果。實在是基本得沒有甚麼可以值得寫，故此陣法又稱「通常陣形」。

攻擊陣形：以三角形排列方式衝向敵陣，攻擊力得以提昇，但面對對手使用必殺技時便十分「大鑊」，必須擁有一定武力及兵力100以上的武將才可使用此陣式。

對魔陣形：面對必殺技擁有一定程度的「忍耐力」，可惜攻擊力並不高，甚至可用「低下」來形容！必須擁有一定知力及兵力100以上的武將才可使用此陣式。

暗殺陣形：使用後，兵士的攻擊力將得以提昇，但相對來說士氣則會下降的陣法。使用條件必須是在陰暗的天氣、擁有一定的士氣，以及兵種是貓或忍者的武將才可使用此陣式。

波天陣形：使用後，兵士的攻擊力將得以提昇，但相對來說士氣則會下降的陣法。使用條件必須是在大雨的天氣、擁有一定的士氣，以及兵種是青蛙或海賊的武將才可使用此陣式。

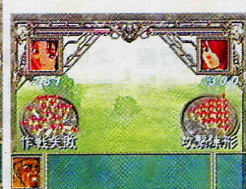
三方不敗：使用後，兵士的攻擊力將得以提昇，但相對來說戰鬥後軍隊的士氣則會下降的陣法。必須擁有一定士氣及武力高的武將才可使用此陣式。

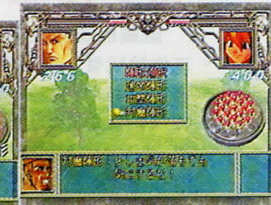
波狀攻擊：使用後，兵士的攻擊力將得以提昇，但相對來說戰鬥後軍隊的士氣則會下降的陣法。必須擁有一定士氣及知力高的武將才可使用此陣式。

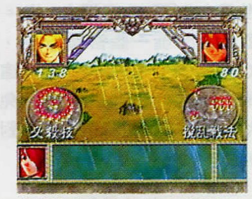
攪亂戰法：使用後，對方軍隊的士氣必定有所減少，同時己方兵士的攻擊力亦有所下調。必須由擁有兵力不足100人的武將才可使用此陣式。

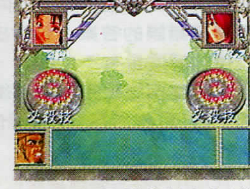
背水之陣：絕對是「背水一戰」的陣法，使用後，兵士的攻擊力將得以絕大幅的提昇，但相對來說戰鬥後軍隊的士氣則會下降。必須擁有一定士氣及兵力不足100人的武將才可使用此陣式。


◆通常陣形是最普通的陣法


◆攻擊陣形以三角形排列方式衝向敵陣，擁有較強攻擊力

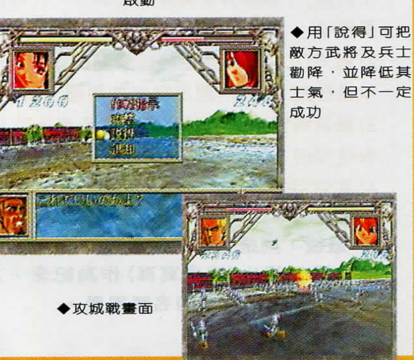

◆對魔陣形對必殺技擁有一定程度的「忍耐力」，可惜攻擊力並不高


◆攪亂戰法是兵力不足時的最佳應對方法


◆魔法陣形要以「必殺技」方式才能啟動

攻城戰篇

各國的城池均有城壁守護，攻城戰共分3回合，只要3度把守護的全部城壁破壞，又或敵方的士氣值變作0，玩者便算勝出了攻城戰，並把這個國家吞併。另外亦可使用「說得」把敵方武將及兵士勸降，並降低其士氣。而攻城戰勝利後，玩者是可獲得各種有用的ITEM。


◆用「說得」可把敵方武將及兵士勸降，並降低其士氣，但不一定成功

◆攻城戰畫面

TEXT: IKI

WORLD TOUR CONDUCTOR～世界夢紀行





PS

製造商：TYO
發售日：發售中　售價：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG／1 P／對應DUAL SHOCK

阿邊個陪你旅遊歎世界～

相信但凡每個年青人也喜歡旅行罷！這又難怪，揹著背包獨個兒四處流浪的感覺實在蠻不錯呢！（←我都好想去旅行，嗚‧‧‧‧）如果閣下是喜歡「周遊列國」的話，今次介紹的作品將會十分適合你，因為這不只是一隻「女GAME」，更是一隻旅遊作品啊！



◆遊戲中有很多實物風景

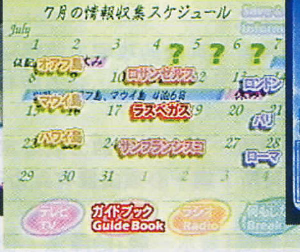
◆你喜歡旅行嗎？

遊戲背景及目的

遊戲中，玩者扮演一名見習嚮導(TOUR CONDUCTOR)，為了成為一個真正的專業嚮導，玩者必須進行為期三個月的實習兼試驗，每次帶團外出時必先進行事前的情報收集，之後便要收集一些資料如：觀光指南、旅遊名勝地的介紹，當然，作為一名專業嚮導，你必須懂得怎去應付一些突發事件或意外。除了一般的帶團觀光外，玩者亦有機會認識到團員中的女孩子，不知大家有否發展機會呢？

◆遊戲中有美女陪你遊覽風景

◆玩者在遊戲中扮演一名見習嚮導



◆帶團外出時必先進行事前的情報收集



◆無論收看電視或收聽電台也能得到不少額外旅遊路線

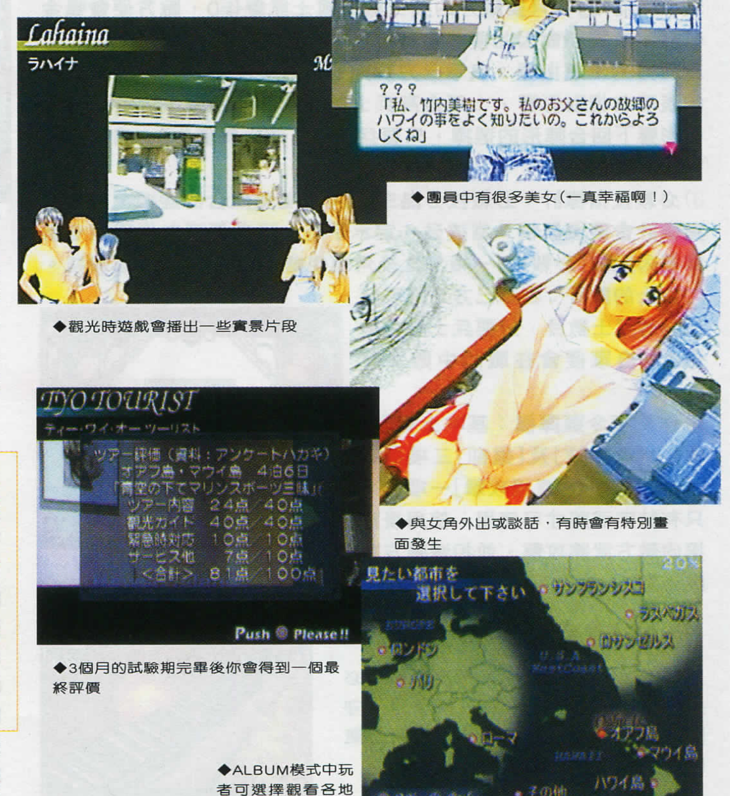
◆小心編排每日的行程

在乎你感受

遊戲的流程大致有五個部份，首先當然是收到上頭的指令，指派工作給玩者，並提供全團行程，之後便是開始收集一些事前的情報，例如有關介紹觀光景點、旅遊名勝地的節目及書籍，不然，到帶團的時候便真的「口啞啞」了。當一切事前的情報收集過後，你便要開始PLANNING的步驟，決定全團每日的行程，這是十分重要的步驟，因為團友對行程安排滿意與否，絕對會影響對閣下的評價。一切準備就緒後，就會正式帶團出發，留意你先前所作一切的安排，在此時可看到成果，途中當你帶領團友觀光時，遊戲會出現(←播出)一些實景片段，感覺真像看「XX捉你陪佢歎世界」或「寰語瘋情」一樣。另外，在解說一些旅遊名勝地的同時，畫面上會出現一些答案分支，如果你選擇了錯誤的答案，就會出現了「POINT DOWN」的字樣，這對玩者日後的評價會有不良影響，所以事前一番溫習功課是不能避免的。最後，當整個旅程完畢返國後，公司內的前輩嚮導及團友便會對你在旅程中的「所作所為」作出評價，當中項目包括：

1) TOUR內容：領隊編排的行程內容有否如行程表所列印一樣，是否「貨不對辦」？領隊有否滿足團友要求，介紹行程表以外(←行車途中)的旅遊景點？
2) 觀光GUIDE：介紹旅遊景點的內容是否正確，(←咪以為真係吹水可以當秘技！)對於團友提出的問題，給予的答案是否正確？
3) 緊急時對應：面對突發事件或意外時，領隊的人作出甚麼反應，即場表現如何？
4) 其它SERVICE：在旅程中，領隊與團友是否有足夠的溝通、交流？

最後，則是有關如何進入ALBUM模式，只要在旅程完成後，旅客便會送你相片(記念寫真)作為記念，之後玩者便可進入ALBUM模式，選擇觀看各地的名勝風景。



◆團員中有很多美女(←真幸福啊！)

◆觀光時遊戲會播出一些實景片段

◆與女角外出或談話，有時會有特別畫面發生

◆3個月的試驗期完畢後你會得到一個最終評價

◆ALBUM模式中玩者可選擇觀看各地的名勝風景

「仔GAME」、「女GAME」？

其實很難界定這是一隻「仔GAME」定「女GAME」，因為遊戲中玩者在開始時可選擇嚮導角色的性別，然而，基於筆者是男性理由，是以本文內假設的追求對象是女性，不便之處，敬請各女性讀者見諒。遊戲中男女主要角色各12位，每人均有不同興趣，要博取其好感，大可在她們提問時儘量回答合乎其心意的答案。另外，在自由時間中，你是可自由外出(←晚上除外)，有時待在房間是有機會碰到女孩走來找你(！)。這時如能陪同她一起外出，是有可能提高其好感度的。

◆玩者在開始時可選擇角色的性別

◆如玩者角色是女嚮導，那便有俊男相伴(←可惜筆者是男性)

主要登場人物介紹

觀月小百合

Blood B • Birthday 10月29日

本為某大高級時裝店的廉價售貨員(←廉價勞工乎？)，參加了旅行社的海外BLAND CHECK旅行團，為人真誠，深得各後輩信任。興趣是任何類型的運動觀戰，以及音樂鑑賞。從外表實在看不出今年她已是27歲。



遠藤千尋

Blood 秘密 • Birthday ？月？日(←點解唔肯講？)

首先，如小百合一樣，從外表實在看不出今年她已是26歲，更教人意想不到的是原來她竟是主角的先輩，在公司內一直為最多男同事傾慕的先輩。今次她與主角同行(！)，主要任務是進行實習監視，並須要在當中進行採訪工作。



山崎千里

Blood O • Birthday 7月6日

身為某位十分有名的代議士的私人輔佐秘書，從外表實在教人看不出她的性格原來如此冷漠，據知為了舒緩平時的工作壓力，山崎遂利用這個有薪假期到外地旅行。別看她一面稚氣，其實她今年已是25歲，興趣是美食及旅遊。

片瀨恭子

Blood O • Birthday 3月11日

某女子私立大學的短大生(短期大學生)，是一名精通於家政科的學生，為人心思謹密，不輕易把感情表露出來。對於讀書與映畫鑑賞一向也甚感興趣，而今次參加旅行團的目的亦是想到訪名作映畫的表演舞台。今年18歲。

廣瀨さやか

Blood AB • Birthday 9月8日

就讀於外語大學英文系的學生，無論去到何處也受人歡迎的可人兒。由於一向對導遊這份職業(或當嚮導的人)甚感興趣，故報名參加旅行團，希望藉此接近團中的嚮導。(←咁都得？)興趣是美食及藝術。今年19歲。





秋月すみれ

Blood B • Birthday 12月6日

一名就讀於縣立高校的學生，雖然年紀輕輕，但做人處事也頗為固執。由於很想到一直憧憬的地方一遊，故參加了今次的旅行團。今年17歲的她興趣是映畫鑑賞及一切與藝能界有關的東西。

楓いすみ

Blood A • Birthday 8月3日

一向在朋儕中扮演調停者角色的她，對於「潮流」有十分敏銳的觸角(←此類人往往是潮流先驅者)，而她今次參加旅行團的目的，據知是為到當地SHOPPING，購入大量名牌物品，興趣是音樂鑑賞及一切與藝能界有關的東西。

立花咲

Blood A • Birthday 1月28日

個性活潑開朗，擁有眾多朋友的她，最大志願是夢想一天能成為一名出色的音樂家，喜歡音樂的她，興趣當然是與音樂有關，興趣是結他以及看電視。今年20歲。



竹內美樹

Blood O • Birthday 5月11日

一名就讀於國際學校的學生(←真有米！)，而她今次參加旅行團的目的，據知是為回到其父的故鄉探親。竹內的好奇心十分旺盛兼且興趣多籮籮，也許年紀尚小，她是一個喜怒於形色、大情大性之人。興趣是寫真(←即係影相)及TV GAME。今年14歲。

朝倉由香里

Blood B • Birthday 9月27日

入讀於一間非常有名的「名牌」女子高校，也許是「名牌學生」的關係，對自己有很高要求，並且非常討厭失敗的感覺。興趣是看電視及一切與藝能界有關的東西。今年16歲。



飯塚早苗

Blood O • Birthday 6月15日

擁有豐富表情的飯塚，一直夢想他朝能夠成為一名出色的設計師，為了啟發新靈感而參加旅行團。不要看她外表斯斯文文，其實她的思想也頗「激」。興趣是TV GAME及看電視。今年21歲。



田村裕美

Blood O • Birthday 3月29日

目標是到外國留學的縣立高校生，由於將要畢業，所以報了名參加旅行團。(←探路？)擁有爽朗明快的性格。興趣是一切運動及旅行。今年18歲。



TEXT：SAM

太閣立志傳III





立志成偉人

相信一些認識日本歷史的朋友都會聽過豐臣秀吉這名字，他在日本戰國時代是位舉足輕重的人物，所以不少遊戲作品都以日本戰國時代或者豐臣秀吉為題材，而且大多數都是類似《三國誌》的戰略GAME。不過今次要介紹的《太閣立志傳III》，則是一隻SRPG類型的遊戲，而題材更加是以豐臣秀吉的少年時代開始，好讓這位日本歷史人物的一生重現在大家眼前。

大人物小時候

《太閣立志傳III》的故事主要會分為「秀吉篇」和「特別篇」兩篇，「秀吉篇」主要是由豐臣秀吉的少年時代開始，當時他的名字叫做藤吉郎，是「丹羽派」的「足輕」，派中地位相當低微，遊戲最初都是負責擔任一些微不足道的調查工作，而玩者就是將自己代入這名無名小卒，使自己成為日本歷史中的偉大人物。另外「特別篇」是以秀吉的對手柴田勝家的養子為主角，並且是個短篇故事。



■開始時可從兩位角色選擇其一進行遊戲

分黨立派

雖然在「秀吉篇」中，藤吉郎和身邊其他人都是屬於織田家的，但當中仍會分開黨派，例如藤吉郎任職足輕，並以丹羽長秀為首的「丹羽派」、以林通勝為首的「林派」、以佐久間信盛為首的「佐久間派」、以及由柴田勝家為首，並與丹羽派不和的「柴田派」等等，所以當主角與其他不同黨派的人物對話的時候，往往會因為黨派之間友好關係而得到不同的情報。



■雖然是同侍一主，但黨派之爭仍會影響其友好關係。

有錢好辦事

當主角接受任命後，便要在指定期限內辦妥，否則便得不到獎金，而金額方面以1000文為1貫，但通常一般消費都會以貫為單位，不過練習騎術方面則以100文一日計算。另外當主角得到獎金後，便可以作多方面的用途，例如到「馬場」練習騎術、到「醫師宅」購買藥物、到「酒場」喝酒或賭博、又或者到「宿屋」休息都可以。





■完成任命後，便可得到獎金。



■遊戲開始時主角會有一貫錢



■收入不多，最好不要亂揮霍。

資訊欄的介紹

遊戲中的所有資料，都可以在按下△掣後顯示出來，當中會分為「人物」、「勢力」、「資料」、「主命」與及「機能」五大項目。「人物」方面再會細分為「人物情報」、「派閥情報」和「配下情報」，「人物情報」中可看到角色的所有資料，包括所屬何家、身分及其身世。「派閥情報」中會見到各黨派的勢力分佈、黨中成員資料等等，而「配下情報」則可查看主角旗下的武將資料。「勢力」方面會分為「國別」、「大名別」、「所有城」及「滯在城」。「國別」即是以國家區分，從中可查看各城的資料，而「大名別」則是以城主區分。另外「所有城」會顯示日本全國所有勢力的城池，但凡各城主的本城，都會以藍色字體表達出來的，而「滯在城」則會顯示出主角現時停留的城的資料。「資料」方面會見到各國「米相場」和「馬相場」的買賣資料、主角擁有的物品、「傳言」、「特殊作業」及「大名情報」。「主命」中會顯示出現時主角所接任的使命，當中包括任命對象、期限與及成果，此指令最適合一些善忘的玩者，作為翻查任命的地方。「機能」是作為遊戲的保存(SAVE)、再開(LOAD)、設定(OPTION)與及離開遊戲(EXIT)的地方。



■角色的能力及生平事跡都一一清楚顯示出來

■四大黨派的勢力分佈

■忘記任命的話，可在這裡看回有關資料。

■這是織田信長本城--清州城的所有資料

TEXT：SAM

東京惑星PLANETOKIO

宇宙人襲擊未來東京

PS	
製造商：ASMIK ACE	
售價：5800Yen	發售日：發售中
容量：3 CD-ROM	記憶：1 BLOCK
AVG/MEM	

《東京惑星PLANETOKIO》是一隻風格比較特別的遊戲，但大家不要因為看到其怪怪人物設定而對之信心大失，因為它的故事性十分之強，玩者每版都要根據其故事發展而找尋不同的道具，用以對付每版的BOSS，而且每版BOSS都會有不同的弱點，要使用不同的道具才能將其擊倒，相信大家玩過一定會很歡喜的。



故事簡介

遊戲故事發生在未來，某日，空中浮游都市「東京惑星PLANETOKIO」突然受到宇宙人的攻擊。在都市的一角，一所名叫做「來來軒」的拉麵店，表面看來似乎平平無奇，但它原來是「私立PLANETOKIO防衛隊」的秘密基地，而防衛隊的唯一成員IKEN，因此受到DR.HOKIN之命（被屈？），對宇宙人作出反擊。

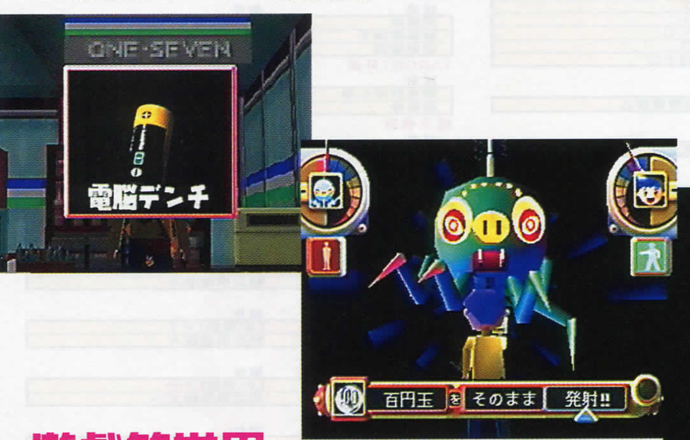
■主角所用的武器--NALL NALL一號

史上最強武器？

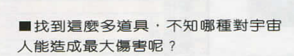
遊戲中主角可使用的武器只有一種，就是DR.HOKIN發明的「NALL NALL一號」，這支類似手槍物體，所發射的不是普通子彈，而是大家一般常見的物品，例如電池、燈泡、拳套甚至動物等等。另外NALL NALL一號除了可將日常用品作普通射擊外，還可以將它們作「ENERGY化」的發射。

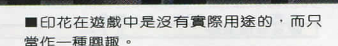
基本操作

方向鍵	角色移動
○掣	決定/對話
×掣	取消
△掣	奔跑（同時按下方向鍵左或右）
□掣	沒用途
START掣	暫停遊戲/進入道具或蓋章畫面
SELECT掣	沒用途






■找到這麼多道具，不知哪種對宇宙人能造成最大傷害呢？


■印花在遊戲中是沒有實際用途的，而只當作一種興趣。

遊戲的世界

遊戲內所有地方都以現今日本地方為名，例如秋葉縣、池袋、上野、淺草、兩國等等，而且當主角行經路上分歧點或者進出店舖時，都會出現箭咀形浮標指示方向。另外在每版中都會有一個迷宮，主角在這裡不能向敵人攻擊，只能不斷避開他們，若被敵人擊倒便會在醫院再開始旅程。



■發動攻擊之前，主角都會預想擊中的情形，而且畫面亦非常生動有趣。



■四處都是電器店舖，相信這裡就是秋葉縣吧。

■因為在迷宮內是不能攻擊的，所以行走時要非常小心。



LORD OF FIST



邁向最強之道

TEXT:SAM

你想學截拳道嗎？不想？醉拳又如何呢？八極拳呢？就算你想學哪一種武術，《LORD OF FIST》都可滿足你的願望。《LORD OF FIST》包含3D格鬥與及RPG元素，確是一隻極具創意的作品。









基本操作（通常時）

方向鍵	浮標移動/角色移動（同方向連按兩次是DASH）
○掣	決定/對話
×掣	取消
△掣	顯示能力表
□掣	加速（同時按下方向鍵）
L1掣	變更視點（左回轉）
L2掣	畫面放大縮小
R1掣	變更視點（右回轉）
START掣	開始遊戲

基本操作（戰鬥時）

方向鍵	角色移動（同方向連按兩次是DASH）
○掣	蹴擊
×掣	拳擊
△掣	特殊操作
□掣	防守（同時按方向鍵是回避）
L1掣	改變目標
L2掣	氣功術
R1掣	跳躍
R2掣	同時按□掣是下段防守
START掣	暫停遊戲
SELECT掣	變更視點

最強武學

少林拳SHAOLIN

拳系

技名	指令
弓步崩捶	→＋×
弓步疊肘	←＋×
衝拳	↓＋×
轉身撩陰肘	R2＋×

蹴系

技名	指令
旋風腳	→＋○
後旋風腿	←＋○
二起腳	↑＋○
逆回腳	↓＋○
斧刃腳	R2＋○
側宙	→→＋○
旋子	←→＋○
二起連環飛腿	↓↑＋○
後掃腿	←＋R2＋○

當身

技名	指令
封手跨虎前掃腿	對手出拳後按△

側破之極意

技名	指令
回避	方向鍵＋□

秘傳之技

技名	指令
小龍	L2（儲氣）
鐵指寸勁	小龍後按×
連環腿	小龍後按○
旋子轉體	小龍後按←＋○
前掃腿	小龍後按R2＋○

連擊之極意

技名	指令
旋風連腿	←→＋○ ←→＋○ →＋○
少林羅漢拳	× ↓＋× × × × ×

握擊之極意

技名	指令
少林連環拳	對手正面按×＋□

死角衝之極意

技名	指令
轉身半旋風腳	△＋←

截拳道JEET KUNE DO

拳系

技名	指令
MIDDLE BACK HARD	→＋×
LONG BLOCK	R2＋×
LEG UPPER	↑＋×

蹴系

技名	指令
SUMMER SALT KICK	←＋○
SIDE KICK	→→＋○
DRAGON KICK	←→＋○
LONG SIDE KICK	R2＋○
DRAGON TRI	←＋R2＋○

當身

技名	指令
BONUSAO	對手出拳後按△

投技

技名	指令
LEG SLIDE LOCK	→→＋△

側破之極意

技名	指令
回避	方向鍵＋□

秘傳之技

技名	指令
PENDULUM JUMP	L2（儲氣）
FIRST ON FUNNY	PENDULUM JUMP後按×
ONE INCH PUNCH	PENDULUM JUMP後按←＋×
DRAGON SIDE KICK	PENDULUM JUMP後按→＋○
FRONT KICK	PENDULUM JUMP後按←＋○

連擊之極意

技名	指令
ONE-TWO UPPER	× × ×
DRAGON SMASH	× ←＋○ →＋×

握擊之極意

技名	指令
KNEE KICK FOOTSTEP	對手正面按×＋□

死角衝之極意

技名	指令
BACK REVERSE HOOK KICK	△＋←

太極拳TAI CHI CHUAN

拳系

技名	指令
雙風貫耳	→＋×
雙按	←＋×
拗步掌	↓＋×
鞭手	R2＋×
靠擊	→→＋×
打虎	←→＋×

蹴系

技名	指令
蹬飛腳	→＋○
後旋落腿	←＋○
飛身	↑＋○
里合腳	←→＋○
半月腳	R2＋○
下勢蹬腳	→＋R2＋○

當身

技名	指令
裡勢掌擊	對手出拳後按△

側破之極意

技名	指令
回避	方向鍵＋□

秘傳之技

技名	指令
下勢	L2（儲氣）
下勢當天砲	↑＋×
下勢穿弓腿	→→＋○

連擊之極意

技名	指令
連掌靠擊	× × × →＋×
拗膝當天砲	↓＋× ↑＋× ×

握擊之極意

技名	指令
太極連環拳	對手正面按×＋□

死角衝之極意

技名	指令
里合腿	△＋←

八極拳EIGHT EXTREMITIES FIST

拳系

技名	指令
裡門頂肘	→→＋×
衝捶	←→＋×
大折江	←←＋×
穿疾步	→←→＋×
雙按	→←←＋×
崩捶・上段	←←→＋×
崩捶・下段	R2＋×
鐵山靠・正面	←→→＋×
鐵山靠・左	←↑↓＋×
鐵山靠・右	←↓↑＋×

蹴系

技名	指令
斧刃腳	R2＋○

當身

技名	指令
大纏沖二捶	對手出拳後按△

側破之極意

技名	指令
回避	方向鍵＋□

秘傳之技

技名	指令
捨身下式	L2（儲氣）
白鶴沖天	捨身下式後按×
擊襠捶	捨身下式後按→＋×
擠身靠	捨身下式後按←＋×
左攔捶	捨身下式後按↑＋×
右攔捶	捨身下式後按↓＋×

連擊之極意

技名	指令
猛虎硬爬山	→＋× × →＋× ×
虎撲	←＋○ × × ×

握擊之極意

技名	指令
大纏崩捶	對手正面按×＋□

死角衝之極意

技名	指令
轉身雙掌打	△＋←

洪家拳HUNG GAR

拳系

技名	指令
迴拳	→＋×
二起十字腳	→→＋×
翻身劈拳	←→＋×

蹴系

技名	指令
前掃腿	R2＋○
仆腿避勢	→＋R2＋○

當身

技名	指令
鶴手捶擊	對手出拳後按△

投技

技名	指令
胡蝶掌	×＋□（正面）
擒拿單攔手	×＋□（右）
劍指衝捶	×＋□（左）

TARGET外技

技名	指令
翻身劈穿心拳	△＋←
翻車拳	△＋↑或△＋↓

龍之極意

技名	指令
龍之構	L2（儲氣）＋R2
龍形拳1	龍之構後按×

虎之極意

技名	指令
虎之構	L2（儲氣）＋↓
虎形拳1	虎之構後按×

鶴之極意

技名	指令
鶴之構	L2（儲氣）＋←
鶴形拳1	鶴之構後按×

蛇之極意

技名	指令
蛇之構	L2（儲氣）＋↑
蛇形拳1	蛇之構後按×

豹之極意

技名	指令
豹之構	L2（儲氣）＋→
豹形拳1	豹之構後按× ×

連擊之極意

技名	指令
翻車連環拳	→＋× × × × ×

醉拳DRUNKEN BOXING

拳系

技名	指令
欄采和	↓＋×
醉硬手	R2＋×
漢鐘離	→→＋×

蹴系

技名	指令
鐵橋腳	→＋○
張果老	←＋○ ○
張果老旋風腿	→→＋○
後宙醉腿	→←＋○
斧刃腳	R2＋○
側宙	←→＋○
旋子	←→→＋○
蹬腳	R2＋○

秘傳之技

技名	指令
月牙座盤	L2
翻身鐵槍刺	月牙座盤後按×
背行	月牙座盤後按←＋○
倒立連環分腳	月牙座盤後按○ ○ ○
前掃連環腿	月牙座盤後按R2＋○ ○ ○ ○ ○
座盤分腳	←←＋○（出招後再按月牙座盤）

側破之極意

技名	指令
回避	方向鍵＋□

連擊之極意

技名	指令
斧刃前宙腳	R2＋○R2＋○ ○
曹國舅	→＋× × × ×

握擊之極意

技名	指令
何仙姑	對手正面按×＋□

死角衝之極意

技名	指令
轉身漢鐘離	△＋←

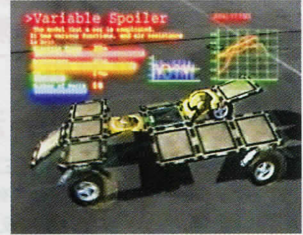
TEXT：悟空

圖版製造箱PANEKIT

集創作及幻想於一身之作







以自己的思想來製造出各式各樣的模型，是《圖版製造箱PANEKIT》的主要特色。遊戲除了可以玩故事模式外，更設有雙打模式，不過這要玩者事先設計好一款模型後才可以使用。本遊戲的最大樂趣是在於玩故事模式時會遇到不同種類的迷你遊戲，而當玩者完成一個迷你遊戲後便可擁有一款新的模型，在遊戲中擁有非常多款式的模型，有爬山用亦有飛行用，如果想儲齊所有模型的話便要看玩者的本事了，而現在便為大家介紹一下這遊戲的基本玩法。



基本操作

方向鍵：控制模型方向
○鍵：決定
□鍵：倒退
×鍵：前進／取消
START鍵：開啟MENU／閱讀路牌
SELECT鍵：重新放置模型位置

模型組合

除了在遊戲中可以得到已設定好的模型外，玩者還可以自行設定或改變該模型，雖然遊戲給與玩者的模型是必定可以解決到遊戲中的各種難題，但玩者自行設計的模型可能比起電腦的更加好用，所以玩者應自行設計多些新品種模型，因為只要想得到便可以造出來，大家可以多作嘗試。





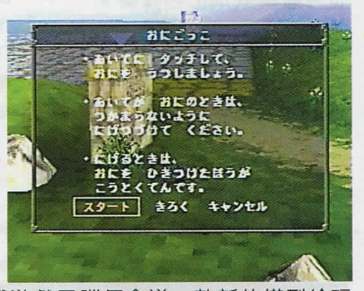
遊戲須知手冊

在遊戲開始時，玩者只擁有一款模型，形狀就像一個英文字母「I」的一部四輪車。開始時在一條大直路上，一直向前行會看到很多路牌，在經過路牌時畫面會出現指示，這時只要按下START便可以看到路牌的內文。這些內文全都是一些遊戲的基本智識，玩者如果可以熟讀便會更加明白遊戲的改裝規則及設計技巧。



迷你遊戲

除了在路途中會見到些輔導路牌外，玩者還會看到一些石碑，這些石碑與路牌不同，它們其實是遊戲中的迷你遊戲。當玩者閱讀這些石碑時，石碑就會講解這處迷你遊戲的玩法及規則，玩者當然要一一依從，只要在依照遊戲規則下完成遊戲電腦便會送一款新的模型給玩者。每款迷你遊戲都有不同的玩法，以下會簡單介紹一下遊戲開始時會遇到的幾個迷你遊戲：



碰碰車

第一個會遇到的迷你遊戲是在一個四方形的場地上，需要在限定時間內觸碰到一架指定模型，只要觸碰到它的話便可過關，而且還會取得該架模型。



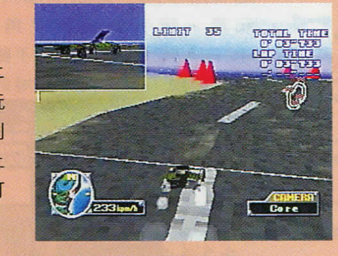
障礙賽

這個迷你遊戲都是在同一個場地上，這次玩者需要在限制時間內走完整條賽道，不過賽道當然不會只是一條直路，途中會有不少迂迴曲折的彎位，只要完成賽道後便可再獲得一架新模型。



飛車跑道

第三個迷你遊戲是在進入第二區域後便會立即遇到，這關的玩法很簡單，玩者只需要利用剛到手的跑車模型連續在指定賽道上走兩圈便可完成遊戲，完成後可得到一架可以發炮的模型車。



當玩完第三個迷你遊戲後，大家便可以自由去選擇迷你遊戲，因為從這裡開始四周都會有迷你遊戲選擇，想玩那一個便隨玩家喜好。

後記

很多人單看封面就以為這是一隻很難玩的遊戲，其實這個想法是錯的，只要玩家肯花少少時間去玩這隻遊戲，便會知道這遊戲的樂趣。基本上遊戲只是需要玩者去完成每個迷你遊戲的條件便會給與新模型給玩家，而且那些遊戲亦非常有趣，有些如保齡球、射箭靶和碰碰車等，都是一些簡單又好玩的遊戲，筆者絕對推介這隻《圖版製造箱PANEKIT》給各玩家。



TEXT：SAM

SONIC ADVENTURE International

ソニックアドベンチャー・インターナショナル

DC	
製造商：SEGA	售價：5800Yen
發售日：預定10月14日	
容量：GD-ROM	記憶：10 BLOCKS
ACT/對應VGA BOX、VMS、通信、震動PACK	

1998年12月23日，世嘉的招牌遊戲《SONIC ADVENTURE》正式推出。八個月後，SONIC TEAM USA發表《SONIC ADVENTURE》的最新作品，並名為《SONIC ADVENTURE INTERNATIONAL》。究竟這隻「國際版」與前作有什麼分別呢？我們現在就此分析一下吧。

SONIC都識多國語言？



■增加不同語言，迎合不同需要。

上作《SONIC ADVENTURE》只屬於日本版，所以遊戲內的語言都是以日文表達。可是「國際版」為了迎合不同人士需求，於是在語言方面除了日文外還會有英文選擇。另外在字幕方面亦有五種語言選擇，分別是：日文、英文、法文、德文與及西班牙文。



彈珠剩餘數目顯示

在《SONIC ADVENTURE》賭場內的波子機遊戲中，本來是沒有顯示出彈珠的餘數的，現在「國際版」亦將其顯示出來。

■請留意右上角的位置

時間顯示

這裡所提及的當然不是平時在ACTION畫面中見到的時間顯示，而是在「CART GAME」中的時間。在「日本版」沒有顯示的「LAP TIME」和「目標TIME」，都會在「國際版」中一一顯示出來。

世上最快SONIC

與上作一樣，「國際版」同樣可以從INTERNET進入「WORLD RANKING」，爭奪全世界最快SONIC的殊榮。

EMBLEM LIST表示

大家還記得在《SONIC ADVENTURE》中，每版都會分三個級別(C至A)，當完成一個級別後便可取得一個徽章。然而「國際版」除了與前作一樣外，還加入了顯示取得徽章的「EMBLEM LIST」，而且最多可取得總數達130個，的確集齊倒要花上不少時間。

■要知自己取得多少徽章，一看EMBLEM LIST便清清楚楚。

舉辦賽車大會

在前作中的「CART GAME」，今集會增加一個CART大會，並預計會有六個賽道。

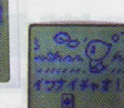
增加聲音效果

前作中沒有的聲音效果，例如：環境聲音、待機聲音等等，都會在今集中顯示出來，令現場感大大提升。

CHAO都識英文

既然SONIC都懂得「國際化」，那樣CHAO又怎會安於現狀呢？於是SONIC有英文字幕CHAO都有，絕無落後。





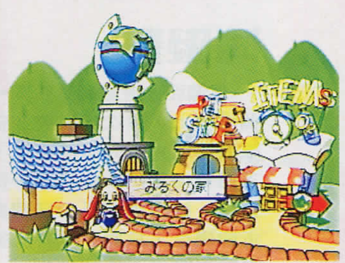
TEXT：SAM

MR.PROSPECTOR HORIATE KUN

不斷掘地……掘地……

PS	
售價：3800Yen	製造商：ASUKU
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
SLG/MEM/對應DUAL SHOCK/POS	





各位有多年機齡的玩家，相信都曾玩過《DIG DUG》吧。這隻以掘地為題材的作品，如今大家又可以重溫了。不過並不是同作的新版本，而是一隻類似的作品《MR.PROSPECTOR HORIATE KUN》。閒話休提，現在不如看看它有什麼玩法吧。

加入RPG元素



以前的《DIG DUG》，只屬於一般的動作類型遊戲，而《MR. PROSPECTOR HORIATE KUN》則有所不同。遊戲中加入了RPG元素，玩者便能令主角「小狗」HORIATE KUN的能力不斷提升，相對來說，亦會提高掘地的進度。

不斷發掘

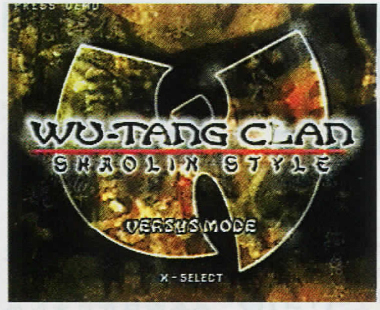
遊戲中主角除了基本的道具外，還可在掘地途中找到一些新道具，而道具總數多達252種，所以各位便要不斷發掘，從而裝備到身上改變其能力值，增加發掘的速度。另外還有些道具是用來令掘地工程更順利的，例如短梯、氧氣筒、皮靴等等便是。除了在掘地中可找出道具外，其實還可從中找到一些金幣（單位為G），而當角色將金幣收集到一定數量後，便可到其他礦洞，發掘不同的道具。







TEXT：SAM





四人密室困獸鬥

製造商：PARADOX
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/1P～2P/MEM/對應DUAL SHOCK

近幾年來，美國不斷發生青少年暴力事件，當中成因關乎於媒體的感染力，而青少年最容易接觸的媒體，首當其衝的是電視、電影、家庭遊戲機等等，因此美版遊戲過份渲染暴力這個問題，相信是最為關注的。

多人混戰的格鬥遊戲

《WU-TANG CLAN SHAOLIN STYLE》雖然只得一個對戰模式，不過當中最多可讓四名角色同時進行對戰，實行四人大混戰。另外遊戲的取勝方法亦與其他格鬥GAME有點不同，每位角色都會有三次被對手打倒的機會，當用完三次機會便算KO，所以在一對一時就是將對手擊倒三次便可，而在四人混戰的時候便要將三名敵人各擊倒三次，亦即是共九次之多。





■四人混戰，自己慘變公敵。

格鬥遊戲不可缺少的……

現今格鬥遊戲中最不可缺少的元素，都可算是連續技了，而《WU-TANG CLAN SHAOLIN STYLE》亦不例外，當中連續技的運用亦非常流暢，兩三HITS的COMBO絕對不是問題。





■單打獨鬥，當然勝算在握。

渲染血腥暴力

如果說內容含有血腥情節的《WU-TANG CLAN SHAOLIN STYLE》會否過份渲染暴力，筆者在這裡也不可莽下判斷，不過遊戲內容若是太血腥的話也是不好的，始終或多或少都會影響到青少年心智的正常發育吧。

■這些過份血腥的鏡頭，是否就是暴力問題的起源呢？



Text By 阜林三郎

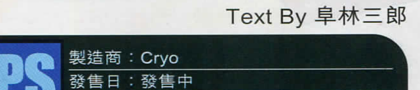


鬥快又得，鬥惡又得

製造商：Cryo
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC / MEM / 對應Dual Shock

基本上《360》本身是一個非常普通的未來味賽車Game，可能是設計者覺得這樣玩會太單調吧，於是在遊戲中加入了武器的元素。除了駕駛著各式各樣，不同性能的浮游車，玩者亦可在比賽中途，拾得留在賽道上的武器，利用它攻擊前面的對手爭取名次。







賽車Game定射擊Game？

看似模式多不過有D多餘

遊戲本身分「Arcade」、「Tourament」、「Battle Mode」、「Time Trial」及「Controller」五個模式。雖然如此，不過除了有否計分爭總冠軍外，「Arcade」及「Tourament」是一樣的，可說是畫蛇添足，而「Battle Mode」是對戰模式，「Time Trial」是時間賽，「Controller」是操作設定。基本上以類似的遊戲來說，四個模式已經足夠了。



有得射真係咁盞？

雖然除了比賽，還可以拾武器攻擊對手，不過除非手上的武器很強，或者能夠拾獲有導向性能的武器，否則在那些九曲十三彎的賽道當中，還是靠一點技術超越對手為妙……而且就算把對手擊倒，也只是令它停下一會而已，若然自己失手也有被超前的機會出現。而遊戲中雖然可用LR鈕看清兩側的對手方便射擊，但是在那種高速之下，與其看對手開火，不如看清那些轉彎轉到暈的賽道還好（笑）。





TEXT：肥嘟嘟
協力：瘦猛猛

今期AMI和小磷同樣是進行任務中，所以今次又是我肥嘟嘟和瘦猛猛一起為大家介紹各POCKET機的最新遊戲。如各位想問AMI二人進行甚麼任務？現在只可以說她們仍然進行得十分順利。言歸正傳，今期重點介紹的就是將會在11月推出的人氣遊戲—《POCKET MONSTER金・銀》，而且還有《SNK VS CAPCOM》的最新消息。

GB／RPG
發售商：任天堂
發售日：11月21日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆1/2
© 1995-99 Nintendo/Creatures/GAME FREAK

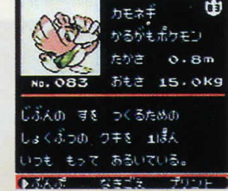
POCKET MONSTER金・銀





不論動畫、電影、CARD GAME、角色商品在日本以外的美國、亞洲、歐洲等地方都同樣大受歡迎的超人氣作品—《POCKET MONSTER》，其系列的最新作《POKEMON金・銀》將會在GAMEBOY上從新開始進行POKEMON故事，不單有新故事和新地圖，而且更會有從未見過的新POKEMON。

新小精靈圖鑑



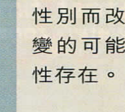
在今集角色手持的小精靈圖鑑就是大目博士經過三年時間的研究成果—經過POWER UP，以及使用非常方便的新型小精靈圖鑑，但依然前作的「ぶんぷ」、「なきごえ」、「プリント」的機能。

「POCKET GEAR」

主角左手帶着的就是被稱為「POCKET GEAR」的手錶，其除了有時間顯示功能之外，亦都是與其他訓練員聯絡的流動電話（GAME內）。另外這手錶亦配備了收音機機能，從而取得到各式各樣的情報。這與小精靈圖鑑同樣是POKEMON訓練員在旅途中不可缺少的裝備。

POKEMON之蛋

由於今集會有雌雄性別存在，所以讀者就可以進行POKEMON的交配，而孵出一個個POKEMON蛋。在經過一段時間後，就會孵化成POKEMON，而其中可能會孵化出新POKEMON。剛出生的POKEMON之能力將會根據父母的能力強弱而定，這樣隨時可能誕生異常地強的POKEMON。進化的時候，POKEMON的名字將會有依照性別而改變的可能性存在。



新POKEMON

レディバ
ホーホー
エレキッド
トゲピー
デンリュウ
キレイハナ
マリル

GB／RPG
發售商：BANPRESTO
發售日：10月8日
售價：3980日圓
注目度：☆☆1/2

格鬥料理傳說 小酒館菜單 ~激鬥★夫多戰鬥編

在這個以育成由調理至料理召喚出來的MONSTER「FOOD」為目標的RPG裏，需要與敵人戰鬥中發明新菜式，從而可以召喚出新FOOD。最後利用育成出來的強勁FOOD，與惡之料理人DON COOK進行決鬥，而守護世界和平。另外可以利用通信CABLE與朋友育成的FOOD交換或對戰。



GB／RPG
發售商：STARFISH
發售日：10月上旬
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

Wizardary Empire

《Wizardary Empire》的最新作在GAMEBOY上登場，今次DUNGEON將會由16×16格之20層迷宮組成，而每當完成時新迷宮就會自動出現。在冒險中玩者將可在博物館中看到曾經遇過MONSTER或見過的ITEM DATA，而通信CABLE將可作進行交換角色或ITEM之用。



GB／RPG
發售商：TAITO
發售日：9月23日
售價：3980日圓
注目度：☆☆1/2

可愛PET SHOP物語

與女主角一起經營寵物的婆婆因病入院，不過找尋可醫治的草藥時，寵物「ブンジ」卻飛出屋外而行蹤不明，所以需要代替婆婆經營寵物店之餘，以尋找草藥和ブンジ為目標。另外為了吸引顧客惠顧，以大會優勝、捕捉動物等來提高評價，這樣便可得到ITEM和金錢。

GB／RAC
發售商：KID
發售日：9月23日
售價：3980日圓
注目度：☆☆1/2

Front Row

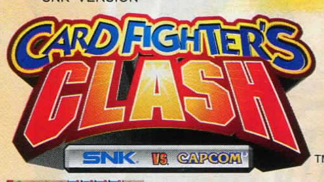
COLOR專用的F1 RACE GAME終於登場。遊戲將會以TOP VIEW來進行，使初玩者亦可容易操控。在F-1使用的環迴公路共16條之多，而賽車更可進行微細的設定，令F-1迷亦都感到樂趣，此外可以利用通信CABLE和朋友進行白熱化比賽。



NGPC／TAB
發售商：SNK
發售日：10月21日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

SNK VS CAPCOM

SNK VERSION　CAPCOM VERSION





這個遊戲將會分為SNK和CAPCOM兩個VERSION，而除了所擁有的CARD不同之外，每邊都會各有2個不同的主角。以他們世界流行的CARD GAME在「SC CARD FIGHTERS」的全國大會上取勝，而選擇後的主角將可在遊戲中收集約300種CARD。

SNK SUPPORTER'S VERSION 主角　CAPCOM SUPPORTER'S VERSION 主角



小惠 KEI　真 SHIN



嘉寶 CAP　康美 COMET

PS／ETC
發售商：SCEI
發售日：10月21日
記憶：15 BLOCK
注目度：☆☆1/2

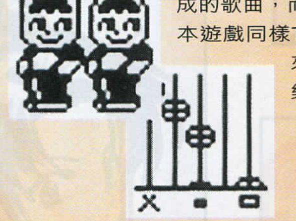
POCKET單

「POCKET單」使用PocketStation以1600個英語單字來玩的遊戲。當中會有以拼字形式來完成「TEST MODE」，以及連續挑戰1000個單字「東MODE」等各種多姿多彩的模式，如要全部完成就要努力讀者了。

PS／ETC
發售商：KONAMI
發售日：9月14日
記憶：5 BLOCK
注目度：☆☆☆

pop'n music 2

人氣遊戲《pop'n music 2》亦將會對應PocketStation。只要將DATA下載至PocketStation，就可在「どこでもポップンミュージック」玩到曾經完成的歌曲，而玩法亦會和原本遊戲同樣TIMING按掣，來演奏美妙的樂曲。



動畫新聞組

十幽將集結！！倒凶十將傳

推出日期：第1卷(發售中)、第2卷(10月22日)、第3卷(未定)
售價：4800日圓(約350港元)



庄司卓大受歡迎的現代降魔傳之作品，曾推出過不少傳奇小説，現被動畫化後分為全三卷推出，若是它的fans就不能錯過。

約在400年前，擁有異於常人的智慧和力量的現世魔王，令到世界產生混沌，從仙界中選出10位倒魔士，並以「十幽將」之名將其封印。直到現在，以現世魔王為目標的凶魔出現，為了阻止這群凶魔，十幽將也轉生到現在。

可是卻有部份十幽將並未完全回復前世的記憶，其中光之十幽將(瀨具 十斗)，因私人的理由而不願意與其他同伴合作，決意以一人的力量將凶魔消滅，一場以超能力戰就這樣展開。

組員：機動戰士MS



◆獨自一人作戰的十斗

◆以光作武器的十斗

◆擔心十斗的三人

◆想放棄當十幽將的音之三幽將

武之一幽將——白金一



刃之七幽將——奈奈緒 花瓶娜



音之三幽將——鳴滝 水泡



爆之八幽將——亂波 葉霧



鏡之四幽將——加賀味 鏡視郎



花之六幽將——塙 祿門







◆與十斗有私人恩怨的加賀味

獸之九幽將…貴布九

光之十幽將…瀨具 十斗

符之二幽將…空見高 雙葉

風之五幽將…風際 王吾



STAFF

原作/ 庄司卓
監督/ 高梨光
劇本/ 大石哲也
人物原案/ 結賀さとる
人物設計/ 山本佐和子
音響監督/ 高桑一



WILD ARMS TWILIGHT VENOM

播映時間：10月18日開始，在日本WOW WOW電視台播出



將遊戲動畫化已經非常普遍，如較近之前的《波洛古羅斯物語》及《ARC THE LAD》般，最近又有一隻受歡迎的遊戲被動畫化，而且該遊戲的續篇也會在9月推出，那就是《WILD ARMS》。

《WILD ARMS》被動畫化之後被命名為《WILD ARMS Twilight Venom》，故事與遊戲同樣是在一個叫法魯佳亞的地方發生，世界觀都是相同，可是動畫中的人物全部是重新設計過，與遊戲的無關，故事就更加不用說，所以可說是一個原創的故事來。如果大家有留意的話，可以察覺到動畫中的人物，年紀都很大，全不合乎樣貌的，有可能這與故事有關。





沙爾安（シャイアン）

他就是主角，不要以為他只是10的小孩，實際上他的年紀已有25歲，雖然他使用傳說中的武器「ARMS」，但是卻被神秘人奪去其真正身體，而要以小孩的姿態現身。



美拉比露（ミラベル）

與洛莉達一起冒險的她，在法魯佳亞中被稱為「Non-full red」的吸血一族之少女，其年齡已達400歲以上，並常用關西口音說話。



基爾（キール）

與主角沙爾安一同冒險的科學家，而且對於沙爾安的「ARMS」極感興趣，雖然在表面上並不得覺得他有甚麼特別，但是甚斗篷內所隱藏的武器，絕對會令人驚訝。

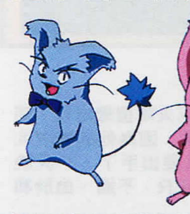


洛莉達（ロレッタ）

一位愛尋寶的性感美少女，只要她呼出「Crest Card」的話，就能夠使用魔法，但不要少看她，她已有100歲以上。

STAFF

音樂：田中公平
監製：川崎逸朗
人物設計：關口可奈美
SERIES構成・劇本：松井亞彌・川崎逸朗
制作：BEE TRAIN



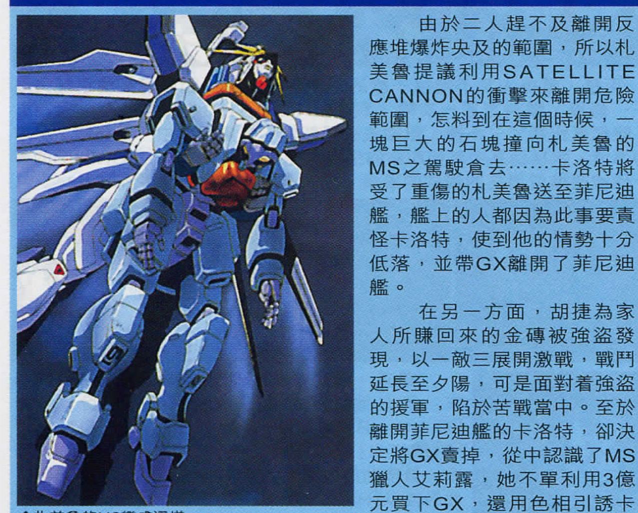
艾沙古＆絲露沙（アイザック＆ジルーシャ）

在法魯佳亞中非常珍貴的小動物，其智慧比人類還要高，而且還有5000歲以上，而男的艾沙古已與同種族的異性結婚了12次，當然有離婚的覆歷。至於絲露沙則竟原是艾沙古的太太，究竟二人會否再次成為夫婦呢！

機動新世紀 GUNDAM X

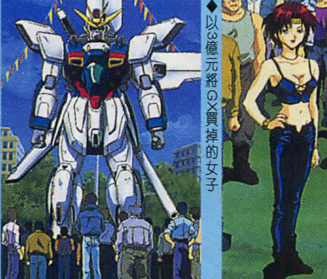
組員：機動戰士MS

第七話──「GUNDAM、賣掉吧！」


◆札美魯的MS變成這樣

由於二人趕不及離開反應堆爆炸央及的範圍，所以札美魯提議利用SATELLITE CANNON的衝擊來離開危險範圍，怎料到在這個時候，一塊巨大的石塊撞向札美魯的MS之駕駛倉去……卡洛特將受了重傷的札美魯送至菲尼迪艦，艦上的人都因為此事要責怪卡洛特，使到他的情勢十分低落，並帶GX離開了菲尼迪艦。

在另一方面，胡捷為家人所賺回來的金磚被強盜發現，以一敵三展開激戰，戰鬥延長至夕陽，可是面對着強盜的援軍，陷於苦戰當中。至於離開菲尼迪艦的卡洛特，卻決定將GX賣掉，從中認識了MS獵人艾莉露，她不單利用3億元買下GX，還用色相引誘卡洛特…


◆卡洛特公然將GX賣掉

◆以3億元將GX買掉的女子


◆胡捷為了金磚而與強盜們拼命

第八話──「這孩子、不能原諒！」


◆卡洛特以槍保身

雖然受到艾莉露的引誘，但對於卡洛特來說這並不是他想要的東西，於是以槍相向，令到艾莉露非常不滿，並離開卡洛特的身旁返回自己的艦隻去。另一方面，陷於苦戰的胡捷，幸突如其來的神秘戰機相救而脫離險境，他為了收藏這些金磚，便決定返回菲尼迪艦去，就在回去的途中，他與羅比會合，而且目標一致。就在這個時候，艾莉露為了向卡洛特報一恥之仇，便連同機動戰士大隊向菲尼迪艦襲擊


◆羅比為了保護菲尼迪艦而苦戰


◆艾莉露的報仇行動非常可怕

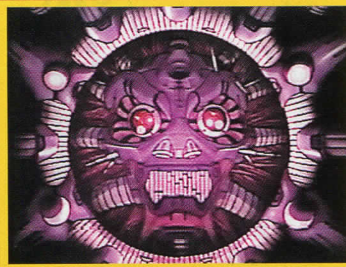

◆為了救回同伴，卡洛特只好乘GX前往



組長：天下一之無責任男

第7話　追擊黑色3000！

播放日期：1999年9月12日



前言

在外太空來到地球侵略的「ZONDER」，他們用來控制人類的便是「ZONDER METAL」，然而，因為有獅子王凱和GAOGAIGAR的存在，令ZONDER的陰謀一次又一次的失敗，而且在敵人手中的「ZONDER METAL」數量亦越來越少，這一次，又輪到「波洛尼斯」出擊了……





本集故事內容

被「波洛尼斯」變成了ZONDER的人這次當然又是以火車型態出現，而且他在鐵路上不斷的飛馳，已令到不少的人遭殃，可是，因為他的速度太高，所以未有人能將他捕捉。於是，「GGG」的成員又要出手了，一天晚上，凱和護一同外出調查，果然，給他們遇上了ZONDER，不過，由於和護在一起的關係，凱為了護而受了重傷……

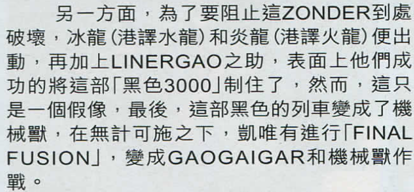






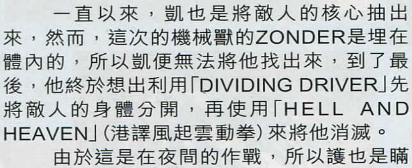


另一方面，為了要阻止這ZONDER到處破壞，冰龍(港譯水龍)和炎龍(港譯火龍)便出動，再加上LINERGAO之助，表面上他們成功的將這部「黑色3000」制住了，然而，這只是一個假像，最後，這部黑色的列車變成了機械獸，在無計可施之下，凱唯有進行「FINAL FUSION」，變成GAOGAIGAR和機械獸作戰。





一直以來，凱也是將敵人的核心抽出來，然而，這次的機械獸的ZONDER是埋在體內的，所以凱便無法將他找出來，到了最後，他終於想出利用「DIVIDING DRIVER」先將敵人的身體分開，再使用「HELL AND HEAVEN」(港譯風起雲動拳)來將他消滅。



由於這是在夜間的作戰，所以護也是瞞着父母出來的，幸而時間配合得好，在被父母發現之前，凱已將他送回家中，莫非這便是作為地球未護者的代價？





勝利的關鍵

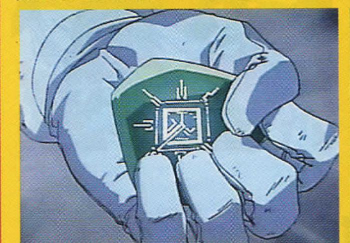
第8話　太陽消失之日

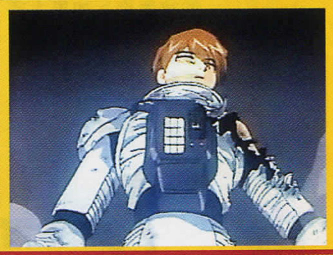
播放日期：1999年9月19日

前言

在兩年之前的一個晚上，一個強大的光球墜落在東京，其實這便是「GALEON」，牠是在太空之中遇上ZONDER而受重傷的獅子王凱救回來的，而且在凱的手上，更拿着一顆「G STONE」，現在，成為了再造人的凱只要利用手上的「GAO BRACE」和「G STONE」，便可以呼喚GALEON出來。







本集故事內容

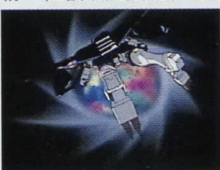
一天，東京上空突然被一大片的黑暗包圍着，地上完全的見不到太陽的光輝，這原來又是ZONDER的行動，對於這件事，護顯得非常關心，因為初夜華和他的同學也是被困在這大片的黑暗之中，這天本來是假期，華本想護和她一本同參加熱氣球大賽，然而，護因為畏高放棄了，就在這時候，黑暗便降臨了，而華等人亦消失在點暗之中……

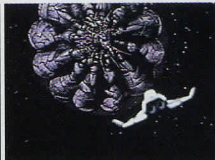






可是，凱等人又不能以一般的方法突破黑暗，因為可能會引起大爆炸……最後，凱決定冒一次險，利用「STEALTHGAO」強行飛進黑暗之中，雖然是作功了，不過，凱卻失去了知覺。在黑暗之中，凱想起了非常多的事情，包括他高中年代和命的生活、他在宇宙之中遇上ZONDER的事情、他被改造成現在的模樣的事情，以及直至現在的戰鬥情形……









最後，全靠命送給他的頸鏈，令凱從甦醒過來，而在他面前的便是敵人的核心部份，利用「GAO BRACE」，凱呼喚GALEON進行「FUSION」，再利用「DIVIDING DRIVER」的能力，凱成功的將所有被困的人也救了出來，當然，他最後以「HELL ANDD HEAVEN」將敵人消滅，然而，在敵滅敵人的一刹，凱見到一非常恐怖的影像，他發覺身邊全是ZONDER的戰艦……



勝利的關鍵



TEXT & PHOTO：聖慈、ANGELA

COMICS ZONE 香港篇

直擊報道

世紀末暑假2大同人誌活動

在八月底、暑假步入尾聲時，香港一口氣舉行了兩個大型的同人誌活動，雖然在下當時身處日本、未能到場參觀，但就找來了「聖慈」、「ANGELA」二人充當特約記者，到底兩個展覽各有甚麼精采場面？繼續看下去吧！(J.J)



COMIC WORLD 5

1999年8月29日
旺角麥花臣室內運動場
$20入場、$10場刊

COMIC WORLD 5和第三日漫人墟剛好是同一日，可能是基於這個原因，參觀者明顯比上次COMIC WORLD 4為少，但同人誌攤位卻比上次更多。當中最令人有新鮮感的，相信也莫過於同人廣播劇了，上次聲勢電台的同人廣播劇推出後十分受歡迎，今次則有「聲之優學園」推出了一套《心跳回憶》的同人廣播劇，對於心跳迷來説極為吸引，只可惜開場不足15分鐘便已沽清！(我買不到呀～～嗚嗚～～)，相信不久將來不單止同人廣播劇，可能還會有同人唱片、同人VCD！！(發夢)

角色扮演未能盡興


◆一出場可說是心跳回憶的Cosplayer，她們都是為今次租了檔的網上心跳校友會作宣傳！大家估不估到她們是扮誰呢？

今次COMIC WORLD 5的同人誌精品數量比上次為多(本人的銀包真是減磅了..嗚……)，但有些同人誌好像Copy了一些日本原稿件(太不像樣了>__<)。另一方面，雖然今次的Cosplay活動定了70名的限額，但因為有部份Cosplayer去了漫人墟那邊，除了《心跳回憶》、《神風怪盜》及《Pia Carrot 2》是比較熱門外，其他則顯得較為零碎，看上去沒上次那麼熱鬧，也影不到甚麼大合照。今屆COMIC WORLD給人的感覺是比較舒服，但亦可算是較冷清的一次，幸好能可看到各同人誌組織的不斷進步，真是可喜可賀！


◆不論在哪兒的人流也較上次少，即使「人肉精品宣傳板」也吸引不到甚麼人……


◆上次全場最細是小基斯和真吾仔，今次到小學生心跳版的清川望。小妹妹可是小櫻迷，拿著小櫻的魔法杖鬧著玩，可不可算是Card Captor之心跳回憶？


◆Pia Carrot 2呢！除了在漫人墟看到，在今次也能看到。坐著休息不用開工？


◆在今次很少有打鬥動作能攝影，好在「無走雞」！米卓超必域忌！正絕～「呵呵呵～叫我女皇啦～～」

◆心跳回憶眾Cosplayer也為了今次廣播劇作宣傳而唱改了中文的歌詞，之後還唱日文版的主題曲呢！！

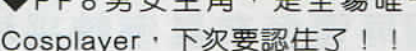

◆KOF每次都受Cosplayer歡迎，這位"K"十分有型呢！！


◆「小姐～要杯雪糕～唔該！」「係～～請閣下自行到百佳講買啦！」



◆小學生的櫻和高中生的清川，好像櫻還要高？

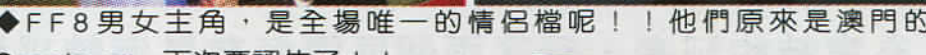


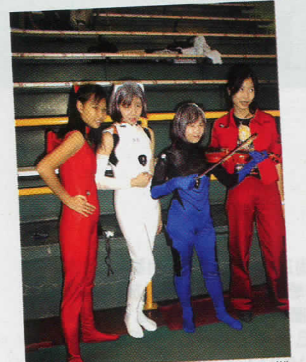


◆FF8男女主角，是全場唯一的情侶檔呢！！他們原來是澳門的Cosplayer，下次要認住了！！



◆即使過了兩、三小時，都不怎麼熱鬧，參觀者是否過了漫人墟呢！？

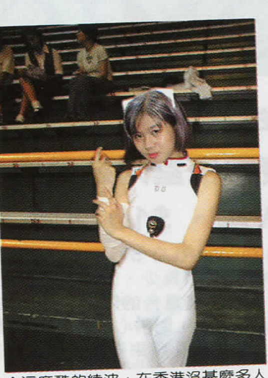




◆EVA呀～～戰鬥服呀～～十分難得！！這麼高難度……難怪呢～原來是漫畫節Cosplay大賽季軍的魔女和她的朋友！每次也向高難度挑戰，佩服～佩服～



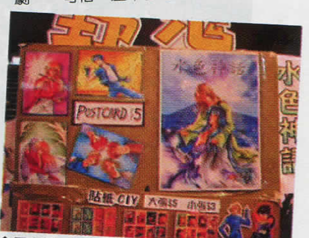
◆看～笑的綾波！還有明日香～～



◆這麼酷的綾波，在香港没甚麼多人做到！！還要是受傷的戰鬥服版……



◆神風怪盜受不少女Cosplayer所歡迎，正是今次也有三個，但我只影一個呢～～嗚～～～



◆網上心跳校友會的檔，有衫、小說、廣播劇……可惜，差不多每樣東西都沽清了……

◆又是野鬼～絕對受歡迎的同人誌，每次也出戰！今次精品還有貼紙呢！！

漫人墟99

1999年8月27至29日

尖沙咀新世界中心

免費入場



八月二十七日，為時三日的「漫人墟99」，在尖沙咀新世界酒店的地下展覽場舉行。「漫人墟」是一個由「香港漫畫協會」所主辨、一年舉辨一次的大型同人誌活動。去年第一次創辦時是「日本動畫續Fun Show」的其中一部份，今次的場地雖沒往年的大，但這次「漫人墟99」總算能獨立舉行。

大門入口處有一個「小攤位」—也算是一個攤位吧（只是一張桌子）——只需$10便可購買場刊一本，還附送海報及一個小錢包，超值呢！

今次除了一般同人誌活動中常見的同人誌攤位、cosplay角色扮演之外，也有不少商業團體的攤位，如賣電話卡的攤位、賣飾物的攤位等等……雖說是同人誌的活動，但亦有一定的商業成份。

具專業質素的同人作品

在眾多同人誌的攤位中，有一些是特別的引人注目，當中如火狗工房，其製作認真的電腦遊戲——浪獸樹界和愛神餐館，雖然展示的只是試作版，但每次放影時仍吸引了大批觀眾，其質素亦相具專業水準。



◆門口售賣場刊的攤位……只有一張桌子。

角色扮演百花齊放

少不得的是cosplay角色扮演者，可真的是百花齊放呢！除了有一群為人所熟悉的動漫角色外，遊戲機的角色以及電視角色（還珠格格……！？）都可在會場中找到。

只是第一天，已經有多位木之本櫻（Cardcaptor），都是不同扮相的啦；但最多人扮演的還是離不開本地較為熱門的封神演義和浪客劍心，看得出大家都很花心思，至於質素嘛……當然有不少漂亮的扮演者啦～～～

其實以前cosplay只是為了在某些場合提高氣氛而出現，但現在香港愈來愈像日本、多了很多只是為了玩cosplay而來的扮演者，享受扮演自己喜愛的角色的樂趣，而且亦隨時出現女扮男、男扮女的例子，有時候一些男孩子扮起女性角色時，往往比女孩扮得更有味道、更有韻味，不到你不佩服。

而今次大會亦在第二天為cosplayer們準備了一些活動，有些cosplayer就玩起夾band，在台上扮演着自己喜歡的band 唱著那隊band的歌，這種熱情即使在日本亦不是隨處可見的！

可惜我不會日文，不明白他們在唱什麼……不過除此之外，大會也準備了一隊正式的band——Air在場內演唱，為現場帶來了另一個高潮。

今次的活動好熱鬧呢～～雖然場地没過去的大，天氣也不穩定，但氣氛反而更見熱烈呢～～～～不過如果下次的冷氣更大就會更加好……



◆售賣電話卡的攤位。以定價來說算是相當便宜。



◆動畫海報大拍賣。

◆火狗工房除了電腦遊戲外，其同人誌也是相當著名的。

◆筆者很喜歡的一張畫；旁邊的同人誌原稿也不錯哩～

◆少不得的KOF全體大合照！還差不多已經成為每次有cosplay event的指定動作啦～～



◆台上每隔一段時間便會作同人誌的介紹。



◆某樂隊的cosplayer(s)——雖然忘了樂隊的名字，但實在是人材倩倩。



◆cosplayer上台演唱，好有型呀！



◆第二天舉行的live band show，吸引了相當多的觀眾。



◆可愛的小小cosplayer。大家知道他在cosplay誰嗎？



◆《FF VIII》眾生徒歡迎你。



◆圖中有兩位其實是男孩子，大家猜得出是哪兩位嗎？



◆名符其實的姜太公釣魚——不過就似乎沒有甚麼上釣了……

CHECK！

漫人墟

「漫人墟」本身是個由「香港漫畫協會」主辦的同人誌活動。今次的「漫人墟99」是第二屆。至於其他有關資料，各位可到「香港漫畫協會」的網址「http://www.designersclub.com.hk/hkca/」參閱。

CHECK！

COMIC WORLD HK

「COMIC WORLD HK」最初是由「S.E.株式會社」和「香港漫畫協會」創辦但到COMIC WORLD 2起便由「TG坊」接手策劃及統籌。「COMIC WORLD HK」現時維持在一年舉行四次，是本港舉辦得最頻密的同人誌活動。

「TG坊」網址為「http://members.xoom.com/tinaguy/」

CHECK！

同人誌

一種在日本相當普遍的出版模式，由一班對漫畫有興趣的人（同人）一起合作所出的自資雜誌，他們沒任何贊助，純是為興趣而努力。在香港大約有近百個同人誌組織。

CHECK！

Cosplay

Cosplay（角色扮演）全寫為「Costume Play」，在同人活動中普遍被解釋為扮演動漫畫或TV Game　的角色，而在一般Cosplay Event內，只要符合基本應有的禮貌、交流的心態，一般Cosplayer（角色扮演者）是不會抗拒被人拍照或交流心得的。

以下是一些本港較有名的Cosplay網址，有興趣的人不妨一看。

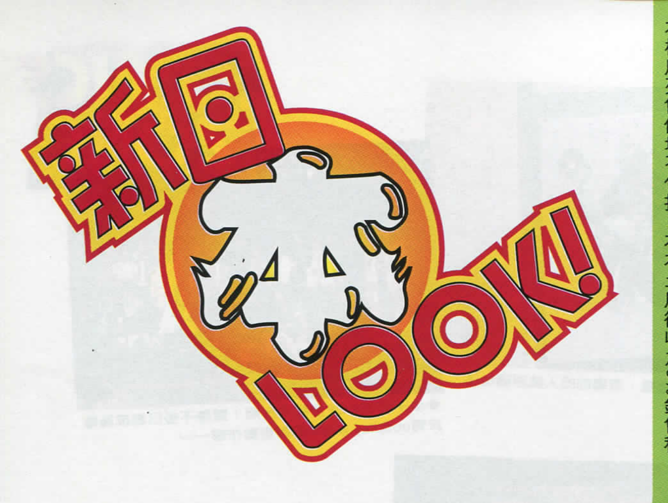
「Cosplay Club」http://www.geocities.com/Tokyo/Spa/2862/index.html
「Cosplay孃!!HK」http://www.hkstar.com/~wx2/cosplay

以下是一些可看到Cosplay Event相片的網址：

「漫步同人路」http://www.glink.net.hk/~minami/douc.html
「Hong Kong Cos'play Zone」http://members.xoom.com/hkcpz01/
「Cos-Carrot」http://members.tripod.com/cosplaysakura/

其他值得一看的Cosplay網址

「Hong Kong Cos'play Zone」http://members.xoom.com/hkcpz01/
「Cos-Carrot」http://members.tripod.com/cosplaysakura/



Presented by：福田、MS、小璘、山寺良牙
特別鳴謝：TOKYO EXPRESS(旺角彌敦道信和中心118舖)
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

FAMI通BROS 9月號



出版社：ASPECT
售價：450日圓

自PS的《聖劍傳說》推出之後大受好評，除有不斷推出關連商品之外，漫畫也開始有連載，就在這本「FAMI通BROS 9月號」中，便開始連載由天野シロ所畫的《聖劍傳說》漫畫，它的攻勢可謂一浪接一浪，除此之外，更可以看到進入高潮的《武藏傳》和《Tale of Destiny》漫畫，是機迷和漫畫迷的你，又怎可以錯過。(MS)

GALERIANS公式GIDE BOOK

出版社：ASPECT
售價：1200日圓



由備受歡迎漫畫《摩陀羅》的作者田島昭宇擔任人設之遊戲《GALERIANS》，經過長時期開發終於都能在這個暑假黃金檔期推出，當然和它有關的資料書籍及攻略本等亦會紛紛出現。本作交雜着科幻感、頹廢感和精神力，在田島先生的筆下各個角色都能夠活靈活現起來，加上相當詳細的解說和康珍化及其他開發人員的訪問，玩者可以對遊戲有更清楚的認識，至於內容方面固然少不了各種操作、道具全表、敵人料資和地圖等。(福田)

金田一少年之事件簿 Case 4雪影村殺人事件

原作：天樹征丸
漫畫：佐藤文也
出版社：講談社
售價：390日圓



今次是罕有地在沒有美雪出場的環境下而構成之故事，金田一在某天偶然接到了雪影村朋友們的電話，得知五年前被母親帶到雪影村去渡、機緣地結識的一群朋友當中，名為葉多野春菜的女孩子突然自殺身亡。在喪禮當日阿一雖然和眾友人重聚，可是卻發現大家已人面全非，在世俗影響下各有打算，失去昔日的純真。不過，象徵着安送死者往極樂的三枚「上送之矢」，不知為何從春菜的身上消失掉，繼而另外兩名女孩均遭到不測，幾經調查後阿一才發現事件中所隱藏着的悲劇…(福田)

PERSONA 2罪 公式MASTERS GUIDE



出版社：ASPECT
售價：1300日圓

《PERSONA 2罪》是上本年度PlayStation的重頭作品之一，相信這樣說並不會有人反對吧，它承襲了《女神轉生》系列一貫認真的世界觀設定，玩起來會令人感到有與別不同的感覺。由於遊戲的設定非常講究，故此要完全征服它單憑玩家個人之力是無法做到的，所以這本公式MASTER GUIDE對喜歡《罪》的朋友一定有用，撇除攻略本必定會有的地圖和DATA BASE等外它還收錄了很多關於CONTACT的資料和實例，此外更有詳盡的百科事典，看過後實在令人感到滿足。(福田)

金田一少年之事件簿 總集編第14集

原案：天樹征丸
原作：金成陽三郎
漫畫：佐藤文也
出版社：講談社
售價：650日圓(連稅)



以連載時足本尺寸重新推出的總集編，至今已到了第14期終結號，因為往後故事已在單行本變成一氣呵成的一書一冊形式(當然，天草財寶那篇除外)，所以今次特別具記念價值。和上期同樣，這次合共收錄了兩個故事，它們為圍繞時裝界舞台的「法蘭西銀幣殺人事件」與及玲香慘被擄走的「速水玲香誘拐殺人事件」，此外像拉頁海報、最新劇場版和遊戲介紹亦少不了啦，實在是金田一FANS的收藏對象。(福田)

X(第13卷)

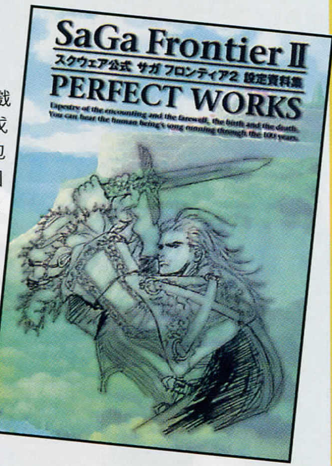
作者：CLAMP
出版社：角川書店
售價：400日圓



以世界末日為題材的「X」，故事已進入白熱化的階段，天之龍與地之龍的戰鬥越來越激烈，其中的隸屬於天之龍的護刃，與地之龍的其中之一戰鬥時失去了愛犬犬鬼……另一方面，天之龍的神威終於與地之龍的的神威(封真)見面，雖然神威(天)見到碎軌的屍骸而向封真作出攻擊，可是神威在他的面前卻顯得無力，結果封真向他展開殘酷的一擊……神威的生命正危在誕夕……(MS)

SaGa Frontier II Perfect Works

出版社：DigiCube
售價：3500日圓



Square著名角色扮演遊戲《SaGa Frontier II》各位玩者完成了沒？有否對遊戲的人物設定抱與趣呢？有否對遊戲世界想有個更深入的了解呢？有的話相信這本設定資料集絕對合你心意，內容方面首先是會先刊載遊戲出場人物的畫集，大大張、夠精美：之後便會提到遊戲世界的由來，這個不單只是「II」的世界觀，連「I」的也會提到：最後不得不提的就是各項設定了，這些不容易看到的畫面現在有得看，可令讀者大飽眼福。(MS)

LITTLE WHITE『往北去』Fashion Book NOCCHI作品集

出版社：Media Factory
售價：2400日圓

Dreamcast的戀愛育成遊戲《往北去～white illumination～》各位完成了沒？對遊戲中的人物有否與趣呢？有的話這本畫集該會合你心意，內容當然刊載《往北去～white illumination～》中出場人物的畫集，畫夠大張，亦十分精美：除此之外亦會刊載畫師「NOCCHI」、策劃總監「廣井王子」與聲優們的專訪，不過最重要的還是會刊載遊戲中的各設定原畫，甚至是畫師怎樣利用工具程式「Photo shop 5.0J」去繪畫這麼美麗的人物。(山寺良牙)



D.N.ANGEL (3)

作者：杉崎ゆきる
出版社：角川書店
售價：400日圓

在今期的《D.N.ANGEL》，大助將會有很大的危機！他因為受到梨紗一句說話的衝擊，而令他突然對自己的存在產生了疑問，於是DARK便趁機奪去大助的身體四處「搗亂」；另外，大助亦將自己封閉住，任由DARK控制着他的身體。就在這個時候，好像人間蒸發了的大助爸爸——小助回來了，他知道大助的事後便用魔法將DARK封引着，還要DARK將大助從封閉了的空間救出來，究竟大助會否願意解放自己呢？而今期將會是此作漫畫第一部的完結。(小璘)

JUMP COMIC DELUXE 封神大全



出版社：集英社
售價：1000日圓

有否對於這個名字好像似曾相識，答對了！這本《封神大全》事實上就是《週刊少年JUMP》內所連載的漫畫——《封神演義》的公式Guide Book。內容方面除了有封神演義的畫集外，亦會刊載很多有關封神演義的資料，例如：設定資料、人物關係圖、出場武器介紹、以至連一些主故事的背後故事也有，對於《封神演義》的迷家來說，是絕絕對對的一本寶書。(MS)

封神演義

作者：藤崎龍
出版社：集英社
售價：390日圓(不連稅)



這次的封面人物竟是由「美人三姐妹」雲霄、碧霄和瓊霄擔任，十分搞笑。說回今期的故事了，通天教主終於被封神，而太公望要對負的下一位BOSS就是殷太師聞仲了。為了對負他，十二仙也總動員出擊；太公望就提意要他們集合起來攻擊聞仲，不過其中一位仙人普賢就擅自改變計劃，最後他的計劃失敗了。除了普賢被封神外，其他十二仙也受到同一命運，而最可惜的是聞仲還未被消滅，他更直接找元始天尊決鬥……(小璘)

Family Combo vol.9

作者：北条司
出版社：集英社
售價：505日圓

上回說到葉子為了引誘雅彥而作出女扮男裝約會作戰，最後結果當然是失敗了，在失意之時幾乎被雅彥的同學江島奪去處女身，幸好在危急關頭薰出來阻止。另外有關薰的母親的事，一直以往是個謎，不過在今集中她終於現出真身，原來她一直是為了勒索晨巳而利用薰的，並說出薰根本與晨巳無自緣關係；而今次除了要勒索晨巳一億日圓外，亦想連當漫畫家的若苗空也墜入她的陷阱，最後她的邪惡計劃會否成功呢？(山寺良牙)



註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

TEXT：MARKS

IDOL SHOT!





各位是不是對於野村佑香的樣子感到少許熟悉呢？因為最近翡翠台早上播放她曾參演的《三姊妹偵探團》，而所飾演就是非常市儈、貪錢的妹妹一佐佐本珠美。雖然野村佑香年僅只得十五歲，但其實早在她五歲時就已經開始踏足了演藝界。如數數手指的話，原來她已擁有十年的演藝界經驗，因此亦曾參過很多廣告、劇集等等，而野村佑香就在本月二十三日推出首本個人寫真集《tag》，當中會附送她的首張處女SINGLE《ペイン》的PREMIUM CD，而如想聽聽她的歌聲，各位就要等到在九月二十二日了。

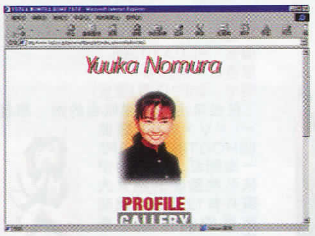
PROFILE

姓名：野村佑香/Yuuka Nomura
出生日期：1984年3月20日
年齡：15歲
出身地：福島縣
星座：雙魚座
身高：157cm
三圍：B73/W56/H81
血型：O型
興趣：唱歌、讀書
擅長：古典芭蕾舞、爵士舞
喜歡的女明星：山口智子、中山美穗

星之網

Yuuka Nomura

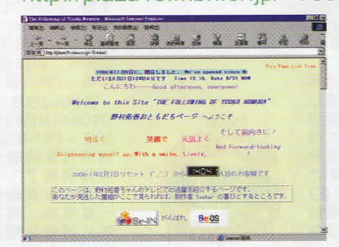
http://www.dml.co.jp/spacecraft/people/yuuka_nomura/index.html



《Yuuka Nomura》就是野村佑香的官方網頁。其中的資料當然相當詳盡，例如代表作、曾以參與的雜誌、電影等等，而且還有野村佑香的Q&A，這樣各位就可以更了解她。

野村佑香おともだちページ

http://plaza18.mbn.or.jp/~Yooker/



雖然這個網頁沒有詳盡的野村佑香資料，而且設計亦比較亂，但各位將可以找到野村佑香在劇集、廣告上的等圖片，更可下載她的廣告看看，從中可見到不同年紀的野村佑香。





不是哪兒，往何處去？

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCDU-00001
發售日：8月25日
價格：1020日圓（連稅）

現時在日本隻手遮天的超級組合GLAY，剛剛推出了日劇《PERFECT LOVE》主題曲的最新細碟，洽巧碟內兩首歌都有在其廿萬人野外演唱會中獻唱過。可能是聽得GLAY的中板或Ballad很多的關係，當初次聽它時只是憑其數秒Intro已聯想起他們，這種Pop Music結構毫無疑問是GLAY的最大殺着，他們已能將聽眾的心態拿捏得很準確。不過，筆者反而很喜歡Coupling Song《Summer FM》，因為這是除了《誘惑》系和《HOWEVER》系歌曲外能令筆者產生共鳴的作品，聽後真的很有夏季的感覺（雖然現在已是九月了）。（福田）

樂評分：7分

True Love Story 2 Drama CD Act.2、3
『攀上那個小斜路』
『在夕陽西下的海岸』

發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10094、10097
發售日：6月17日、7月16日
價格：2854日圓（連稅）

樂評分：6分

《True Love Story 2》連續Drama CD系列第二、三作，第二作故事主要人物為沢田璃木（CV：長沢美樹）和中里佳織（CV：淺田葉子），故事內容則說到，心中事實很想交到朋友，但可奈經常轉校而形成不想交朋友的沢田璃木轉校到青葉台高中，同時平時十分內向、個子矮小不易交到朋友的中里佳織，竟主動向璃木交談，經常一輪的事情發生後，二人終於結成一對很好的朋友，除了學校以外還來信交談，當然一起到外面遊玩亦少不了。至於第三作故事主要人物為森下茜（CV：永野愛）和丘野陽子（CV：今井由香），故事內容則說到她們二人的戀愛故事，茜方面，相信有玩遊戲的玩者也知道有很多人以為她與高林勇次是一對的，但實際上今次所說到的是勇次向七瀬かすみ表白的一段，茜亦因此事而深深感到藏在心中的感情；至於陽子方面的故事則比較有趣，嚴格來說並不是甚麼戀愛故事，一天某小男孩見陽子游水游得這麼開心，於是便請她便教練，可是男孩的毅力很弱，經過多次的訓練後便逃掉，後來經常茜的勸愈後，小男孩終於願意回去繼續訓練。在這個系列中也會每人收錄一首歌曲的短曲版本，此外亦會附送一個沒刪改的封面的相片。（山寺良牙）

9月份New Release推介

日本POP DISC

1／42

主唱：Mr.Children
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-88144~5
發售日：9月8日
價格：3990日圓（連稅）



這是將本年度Mr.Children全國巡迴演唱其中一晚內容完全收錄的唱片，歌曲基本上是以《DISCOVERY》內的為主，此外還有《沒名字的詩》和《innocent world》等不朽名作。

SOMETHING 'BOUT THE KISS

主唱：安室奈美惠
發售商：avex trax
編號：AVCD-30053
發售日：9月1日
價格：1260日圓（連稅）



AMURO正式衝出日本之作，今次負責作曲及監製是美國著名的Dallas Austin，加上TK填詞構成一首出色的R&B歌曲；同碟還有《YOU ARE THE ONE》的新Version。

Sweet

主唱：SUGA SHIKAO
發售商：KITTY ENTERPRISES
編號：KTCR-1652
發售日：9月8日
價格：3059日圓（連稅）





完全憑實力打出名堂的SUGA，歌路普遍都是較着重意識感覺的表達，只要聽過這張大碟裏像《甜美果實》和《夜明之前》等好歌便明白他的音樂世界。

if

主唱：TRICERATOPS
發售商：EPIC SONY RECORDS
編號：ESCB-2023
發售日：9月8日
價格：1020日圓（連稅）



藉着一首寶礦力CM歌曲《GOING TO THE MOON》人氣急升的TRICERATOPS，這次首度嘗試騷靈味較重的Ballad，風格和以往的搖滾式音樂有很大分別。

TERRA2001

主唱：the brilliant green
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4600
發售日：9月8日
價格：3059日圓（連稅）



出道日子雖淺但已很受歡迎的tbg，經過一年終於推出第二張大碟，它收錄了大熱作品《在那速度之中》、《愛之心愛之星》和即將發售日文版的《CALL MY NAME》共11首歌。

NICE IN LIP+L

主唱：PENICILLIN
發售商：EAST WEST JAPAN
編號：AMCM-4447
發售日：9月1日
價格：735日圓（連稅）



自MAJOR DEBUT後經過多年才憑《ROMANCE》一炮而紅，PENICILLIN現時可算擁有一定的知名度了，今次這首快歌是他們的一貫風格；其精選唱片將會在稍後推出。

Autumn Breeze

主唱：八反安未果
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01365
發售日：9月1日
價格：3059日圓（連稅）
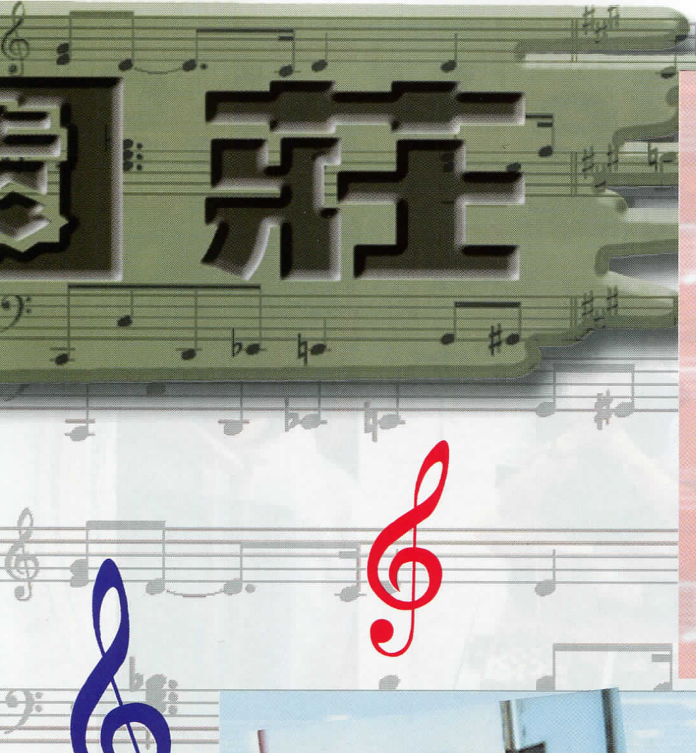
在去年出道藉藉無名的她，憑着日劇《L×I×V×E》主題曲《SHOOTING STAR》一炮而紅，這張由伊秩弘將監製的處女大碟共有12首歌，聽起來真的很有秋天感覺。

明日送到！

動畫：POWER STONE
發售商：CUTTING EDGE
編號：CTDR-28049
發售日：8月11日
價格：1020日圓（連稅）



來自遊戲《POWER STONE》之同名動畫又有新主題曲了，今次是由新式女子組合LIKE UNCOLORED VELVET負責演釋，節奏屬於輕快類型的它相當適合動畫主題。



BY：福田、山寺良牙

Vanilla



主唱：Gackt
發售商：日本CROWN
編號：CRDP-220
發售日：8月11日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：8分

前Malice Mizer主音Gackt自脫離樂隊作獨立發展後，首作《Mizerable》無論銷量或質素上均得到不俗的評價。相隔3個月他推出了這張細碟《Vanilla》，先說封面當然是以他那俊俏的面貌作招徠，碟內歌曲方面雖然這次只有一首，可是風格卻與前作十分不同，由MM式（弦樂＋電結他）搖身一變成為直接明快的Rock Style，各種樂器配合得非常洽當，另外Unplugged Version也很精彩。可能有X作前車可鑑，筆者反而比較喜歡Gackt唱這類歌曲，因為更能顯出個人色彩。（福田）

AS TIME GOES BY

主唱：hiro
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-87038
發售日：8月18日
價格：1050日圓（連稅）

樂評分：7分

除了今井繪理子之外，SPEED的其餘三名成員都已經分別推出過個人細碟，今次要講是最近hiro（島袋寛子）所負責的《AS TIME GOES BY》。主打歌很久之前已知道是R&B類型的作品，說真的確實很難和當今著名日本R&B歌手相提並論，但不容否認她的表現是比上原多香子和新垣仁繪好（雖然Takako處女細碟的質素不俗，但我覺得絕對歸功於R．K），其餘兩首歌曲《夏的背後》及《Delicious》也算水準之作，值得一買。（福田）

日本動畫音樂

be alright !

動畫：POWER STONE
發售商：avex trax
編號：AVDD-20282
發售日：9月8日
價格：1020日圓（連稅）



和《明日送到！》同樣是《POWER STONE》的歌曲，這首ED乃天方直實的第10張細碟作品，監製依然是TK的得力左右手久保COZY。

Vocal Edition EARTH ARK

動畫：魔裝機神CYBASTER
發售商：AYERS
編號：AYCM-668
發售日：8月21日
價格：3059日圓（連稅）

機械人動畫《魔裝機神CYBASTER》的歌曲專集，顧名思義收錄了來自各個歌手與組合的歌曲，當中包括有LAZY和遠藤正明等，此外還有他們對地球環境保護的訊息。



GAME MUSIC

黑瞳之諾亞 Original Soundtrack

遊戲：《黑瞳之諾亞》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10103
發售日：8月18日
價格：2548日圓（連稅）

由GUST所開發該公司的首隻正統幻想角色扮演遊戲（RPG）《黑瞳之諾亞》的Soundtrack，不過除了音樂以外，亦會同時收錄主角諾亞（CV：大沢つむぎ）的特別談話。

NEO-GEO GUYS SONG COLLECTION

遊戲：雜錦
發售商：SCITRON
編號：PCCB-00386
發售日：8月18日
價格：2800日圓（連稅）

將《餓狼》、《KOF》中男性出場人物的歌曲總集而成的大碟，全碟其13曲，當中亦有草薙京、八神菴等多位SNK著名格鬥遊戲人物的歌曲，是他們的迷的話便不容錯過。



Lord of Fist Original Soundtrack

遊戲：《Lord of Fist》
發售商：SCITRON
編號：PCCB-00383
發售日：9月1日
價格：1800日圓（連稅）

收錄《Lord of Fist》內所有樂曲的Soundtrack大碟，全碟其33曲，容量相當之多且豐富，同時間亦會收錄由女主角小媚（譯音）（CV：池澤春菜）所主唱的End Theme《再生》的全曲版本。

Drama CD Lord of Fist～拳王傳～

遊戲：《Lord of Fist》
發售商：SCITRON
編號：PCCB-00384
發售日：9月1日
價格：2800日元

收錄由今年5月至7月間，於日本電台節目「電擊大賞」內所播出的《Lord of Fist》共12集的話劇，大碟版的特典是會同時收錄電台節目中不能聽到的特別小故事。



beatmania GOTTAMIX Original Soundtrack

遊戲：《beatmania》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-24
發售日：8月27日
價格：2243日圓（連稅）



收錄《beatmania GOTTAMIX》內所有音樂大碟，本大碟全25曲目，另外會特別收錄一個《beatmania》HIT歌曲的MELODY版。

Guitar Freaks 2nd MIX Original Soundtrack

遊戲：《Guitar Freaks》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-23
發售日：9月3日
價格：2243日圓（連稅）

收錄《Guitar Freaks 2nd MIX》內全曲目，大碟共40曲，當然亦會少不少以往系列的收錄該樂曲的長曲版本。





聲優志望者：小璘 & 山寺良牙

Voice File Vol.9

阪口大助（Sakaguchi Daisuke）

出生日期：1973年10月11日
星座：天秤座
身高：166cm
血型：A型
出身地：新潟縣柏崎市
與趣／特技：喜歡戰國時代
所屬藝能製作公司：青二Production
代表作：《卒業M》志村未希　、《機動戰士V K 　_》E b ¥
G　B、《　　　、守護月天》七梨太助、《鬥神伝 昂》Fen
Barefoot、《Lunar Silver Star Story》 i b V









簡介：阪口大助的聲線是屬於少年甚至是小孩類型的，所以他配的角色不論年齡抑或外貌，都是偏向於低年齡的，這樣好像局限了他的配音範圍。不過實際上他本人給人的感覺的確也是比較孩子氣，因此每當他出席E.M.U的活動時，Fans們總會向他大叫「很可愛！」的，此外他在E.M.U中亦成為了被其他成員欺負作弄的對象。可能正因為阪口的形象跟《卒業M》的志村太相似了，故此大家都把他和志村畫上等號，連他自己亦認為志村就是他的分身呢！雖說阪口的形象似小孩，但他喜歡的竟是深奧的日本戰國時代，除了研究一切有關那時的歷史外，在他家中更收藏了很多有關戰國的刀、軍旗等物品，可見他對戰國的熱愛程度。

Voice File Events & Information

別人加料佢又加料，真抵睇！

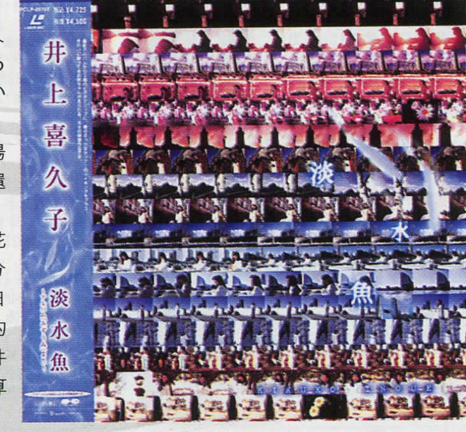


相信有留意開有關日本聲優雜誌的同好們早已知道這事，就是於8月26日所發售的《アニラジグランプリ》就是第21期了！在該期會特別變成超特大號，究竟有甚麼特別呢？除了頁數會加厚少許外，亦會有一隻特別附錄——「Special CD」，這CD將會是Album的Size，內容暫時不明，不過肯定會有十分多有名聲優出場，包括：國府田マリ子、宮村優子、岩田光央、丹下櫻、子安武人、小森まなみ、關智一、飯塚雅弓、三木真一郎、豐嶋真千子、三石琴乃……等、雖然定價￥1100，好像高了點，不過聽到他們的特別對白也總算有點安慰吧！

Voice File LD Data Release

淡水魚／井上喜久子

發售商：Pony Canyon
編號：PCLP-00702
發售日：5月19日
價格：4500日元



收錄早前井上喜久子推出的新大碟「みずうみ」與及「春のぽっかぽっかツアー」的片段，與及一些重新拍攝的場景，不過主要收錄的還是「みずうみ」的MTV，而且有不少有趣的花絮；不過全碟只得25分鐘，但價格卻要4500日圓，似乎有點兒呃錢的感覺，不過若是對於井上喜久子迷來說，就算這個價錢也會買下吧！



物料管理員：阜林三郎

4號機登場！Master Garde高達NT-1



正當大家無需再等Perfect Grade紅彗星跌價（三郎見過最平500有找！）之際，Master Grade最新作「高達NT-1」亦決定推出！何解筆者稱之為4號機？皆因它其實是RX-78高達的4號機，只是改為新類型人專用機後，編號亦改了為「RX-78-NT-1」而已。

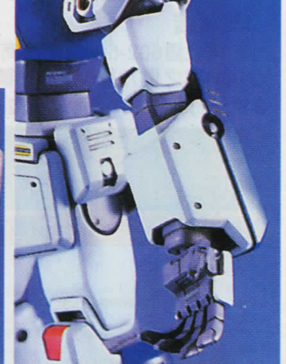


少説廢話，介紹一下模型本身，由於之前1/144版加上蔡百咸裝甲後變成肥仔一名，非常難看，於是MG版便以改善這問題而重新設計。在平行了身形比例後，加上蔡百咸裝甲的NT-1不如舊版般肥仔，而肩甲加入了前後揭開的新結構，胸部駕駛艙亦可打開。

NT-1本身主要是腿部加入了機械結構，而手臂則運用了雙重關節，並重現了格靈式機關鎗的開閉機構。另外肩關節部分利用了源自「機動警察」的橡膠部件。武器方面變化較少，主要是盾牌內部加強了細節的部分，更具質感。







高達HG U.C.最新情報

繼剛推出不久的HG U.C.版「渣古III」之後，BANDAI亦公開了即將推出的「卡碧尼」及最新作「百式」的消息，就在這裡跟大家介紹一下。

在宇宙盛開的高貴薔薇——AMX-004 卡碧尼

一直在讀者期待作投票中處於高位的卡碧尼，終於公開了正式樣本。由於比例增大了的關係（舊版為1:220，HG U.C.版為1:144），所以不少以往簡化了的地方，都能更仔細地重現出來。例如浮游圓錐砲（Funnal）及儲存器、駕駛艙蓋、手腕都更能根據設定表現出來。而巨大肩甲的內部，更由Katoki Hajime重新設定，並可與設定同樣張開及收藏雙臂。另外，除了雙臂的改動外，頭部可向後活動及雙腳膝蓋及腳趾均加上了關節，能夠重現在動畫中出現的高速飛行形態。

預定9月發售／預價1500日圓

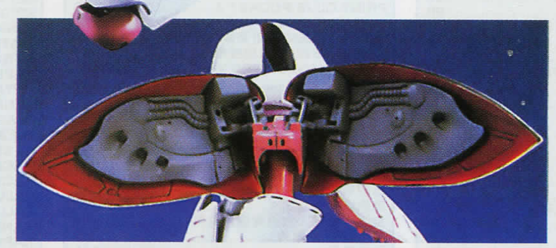


◆基本上是為重現動畫中形象而作出的設定，比舊版本有著更強的流線形感覺

◆頸關節及浮游砲儲存器都是根據設定



◆除了頭手外，腳部亦增加了關節，令高速飛行形態重現

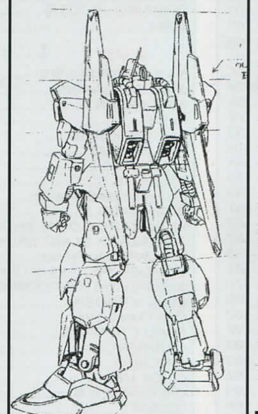


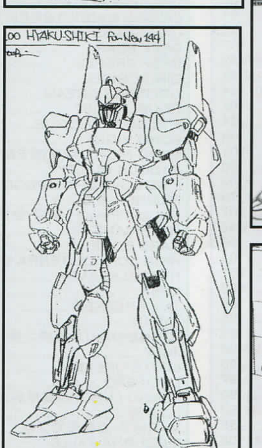
◆除了肩甲內部的機件外，連肩膊本身及連接部分亦依照設定重新製作

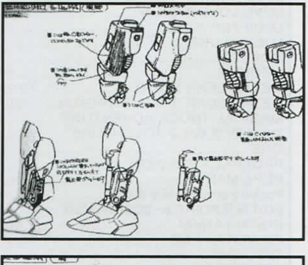
黃金MS復活！HG U.C.版百式

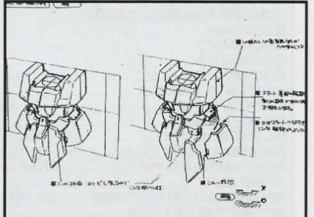
除了快將推出的卡碧尼外，在《Z 高達》中跟它展開生死戰的黃金MS，馬沙第二台非紅色愛機——百式亦會推出HG U.C.版！雖然現時只有設定稿，不過從稿看來，主要修改將集中在腰部及小腿部分，而外表亦一改纖瘦的感覺，顯得較為紮實。另外模型本身預計會進行鍍金處理，雖然未知效果如何，但從即將推出的1:100鍍金版Mobile Sumo來看，HG U.C.版百式將有不俗的表現。

預定10月發售／預價1500日圓









攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：79～108期

遊戲名稱 刊載期數

今個月可算是遊戲界的盛事，因為分別有JAMMA SHOW、TGS '99秋、次世代PlayStation發表會和北美版Dreamcast推出等事件，消息謠言必定會滿天飛。坊間已有人估計次世代PlayStation的售價和確實規格，雖然聽起來好像言之鑿鑿，但是距離正式發表只是數天時間，大家不妨有耐性一點，瞧瞧自己的推測是否正確啦！

福田先生：

你好，我是遊戲誌長期忠實讀者，從69期以來一直購買着你們的刊物直到現在，今天小弟有幾個問題想向福田君請教，萬望詳細告知，不勝感謝！

1.《FFT》中主角是否有最強的隱藏職業？（模仿士防外）

2.如有的話如何才能修練此職業？

3.《FFT》中侍的武器：正宗和塵地螺飾劍，這兩把劍如何才能得到？

4.侍的特技："引き出す"中可引出的刀氣數如何才能增加？為何有時不能引出刀氣，而有時為何當刀氣用完後很久也不能再用？請詳細告知解決之道。

5.我是大陸的讀者，請問如何才能向你們直接郵購？

祝 各位編輯身體健康！

銷量蒸蒸日上！

急不可待的人上

急不可待的人：

1-2.在《FFT》裏主角是沒有任何隱藏職業的，只是擁有獨特的、能大幅提升能力值的隱藏Ability，不過取得方法頗為複雜。

3.正宗的取得方法有二，分別是在Deep Dungeon內等待忍者投擲，或是以低於0.001%之機率從某位白髮敵人（名字忘記了）處偷取；塵地螺飾劍則是在Deep Dungeon的10樓，不過需要在指定一格處調查，就能以1/16之機率獲得。

4.好像是隨機出現的，所以不知道解決方法…

5.我們現時暫停接受海外地區讀者的郵購申請，不過訂閱中的則不受影響，有關訂閱事宜請留意我們的報道。

福田

福田先生：

本人想要一些關於PS《GRAN TURISMO》賽車的資料，希望你能幫到我。

我想知道用甚麼車鬥甚麼盃賽會送甚麼車，但係我知有些盃賽是會送兩種車的，我玩了很耐都是送同一種車，希望你能刊登一些資料給我。

但希望你不要比金手指密碼給我，這樣玩便沒有意義了，謝謝幫忙！！

羚羊讀者上

羚羊：

在《GRAN TURISMO》裏，玩者經由勝出賽事而獲得的獎品車合共有29款，而只要在下列比賽中取得總排名的第1位，就可獲得對應的獎品車作為獎勵；留意若表內賽事是有2款獎品車的話，玩者是會隨機得到其中1部的。

福田

參加賽事與及可取得之獎品車

賽事名稱	獎品車名稱／級別
FF挑戰賽	(1) CELICA／SS-II (2) CR-X EF-8／Si-R
FR挑戰賽	(1) Sil Eighty (2) S13 SILVIA／Q's 1800cc
4WD挑戰賽	(1) ALCYONE／SVX S4 (2) LANCER／Evolution IV GSR
改裝車世界第一賽事	(1) R32 SKYLINE'91／GT-R (2) AE86 SPRINTER TRUENO／GT-APEX
正常車款世界第一賽事	(1) SUPRA／RZ (2) IMPREZA'96／SEDAN WRX-STi Version III
輕量級挑戰賽	(1) EUNOS ROADSTAR (2) EK CIVIC／Type R
英日選拔賽	(1) CR-X del Sol／LM Edition (2) Cerbera／LM Edition
美日選拔賽	(1) FTO／LM Edition (2) VIPER／CTS-R
英美選拔賽	(1) RX-7／A spec LM Edition (2) Concept Car
MEGA SPEED CUP	(1) SOARER／2.5GT-T VVT-i (2) DB7／COUPE
SUNDAY CUP	DEMIO／A Spec
CLUBMAN CUP	Camaro／Z28 30th Anniversary
GRAND TURSIMO CUP	CHASER／LM Edition
GRAND VALLEY 300km耐力賽	BLACK CASTROL SUPRA／GT
S.S. Route 11 ALL NIGH耐力賽	S14 Silvia／LM Edition
S.S. Route 11 ALL NIGH耐力賽2	NISMO GT-R LM
LICENSE B	Concept Car
LICENSE A	TRD3000GT
LICENSE IA	NISMO 400R

Dear遊戲誌編輯們：

大家好！我是一名上海的Game Players熱心讀者，貴刊吸引我的地方太多，全彩的書、詳細的攻略、快速具體的情報、一心為讀者着想的工作態度。（希望這一番讚美的話能使我的信為刊登）主要事情是這樣的：

1.《幻想傳説》到最終道斯城裏有一霧狀物體阻住去路，一進入便會被關於牢中，重新走過，望賜教。

2.在《KOF 99》中如何選取"真"草薙京與八神庵。（代表整個機房的人提問）

3.還有一些問題關於貴刊常登的一些Game Music、漫畫與許多TOY，在上海很難買到，如能郵購，請問方法。

4.最後一個問題，打雷時能玩TV Game嗎？（窗外雷聲很大呀）

祝 永遠快樂！

飛碟

飛碟：

筆者在此代表我們全體工作人員，向你的讚賞深感道謝，其實這只是我們應份要做的工作而矣，否則又怎樣能令廣大的讀者交待呢？

1.要防止被關進監牢中，解決方法是裝備迪利斯徽章[デリスエンブレム]。

2.要使用"真"草薙京和八神庵，首先利用ROULETTE選擇三名或以上的角色來進行遊戲，接着隊中必需要有三名指令角色參戰，那麼當在對CPU戰或對人戰中獲勝後就會顯示這兩名隱藏角色的使用指令。在這情況下，玩者只需在選人畫面輸入對應指令，就能夠用到"真"草薙京及八神庵。

使用"真"草薙京隊中必需出現的角色

K'／MAXIMA／二階堂紅丸／矢吹真吾／WHIP／草薙京1／草薙京2

使用八神庵隊中必需出現的角色

LEONA／麻宮雅典娜／包／李香緋／藤堂香澄／金家藩／全勳

"真"草薙京使用指令

在選人畫面裏，先把游標移向ROULETTE方格，然後按住START來順序按←→↑←↓→，成功的話選人畫面中的日輪標誌就會變成"真"草薙京。

八神庵使用指令

在選人畫面裏，先把游標移向ROULETTE方格，然後按住START來順序按→←↑→↓←，成功的話選人畫面中的月輪標誌就會變成八神庵。

3.很抱歉，我們暫時是沒有開設郵購這類商品的服務，至於其他店舖發售的閣下則可嘗試經由互聯網訂購。

4.打雷時玩遊戲機，當然會存在着一定程度的危險，起碼有機會因電力中斷而導致Hold機或儲存失靈。

福田

福田神社主持福田大師：

新世代大戰快開始，貴公司是時候改變，因讀者開始改…。

1.DC的《往北去~Photo Memories》和「MIL-CD」的《White Illumination》會否報道，因使用方法太…

2.DC的《任性桃天使》、《做個IDOL雀士》、《Sentimental Graffiti 2》、《莎木》系列和《櫻大戰》系列代理會否返貨，初回和限定是否一樣返…？

3.DC的《SUNRISE英雄譚》會否有魔裝機神，因PS的《SUPER ROBOT大戰COMPLETE BOX》播片的「ヴァルシオーネ」十分之美…？

4.《莎木~What's Shenmue》的包裝好正，畫面超靚，配音傳神，音樂優美，價錢好貴，嚇死伯伯（4??），真的有點…？

5.KONAMI控告NAMCO、JALECO和SEGA等…公司，是否導致DC沒有音樂節拍遊戲系…？

6.接上題，KONAMI雖然霸道，但各遊戲商是否要自我檢…？

7.日本雜誌連體驗版約￥780（HK$70），貴

刊爭取和Dreamcast、PlayStation和Dolphin輪流推出體驗版，減少別人買盜版的借…？

8.上次第8題，就本人所知香港有一開發商比較台灣大廠和日本一般開發商一樣的質素，大師是否有點偏見的想…？

9.新世代機種所說的「REALTIME」技術和傳統播片相差不大，製作困難，容量驚人和開發費用不菲，像《莎木》高質素便是證…？

10.大廠商的播片是否親自製作，如是的話製作「REAL TIME」應不太困…？

11.廣井王子最近鍾情《往北去》和《櫻大戰》系列，明貴美加只做機械設定很少製作人設，他何時再次合作開發《銀河公主傳說》系…？

12.SEGA對於MVS開發不積極，而外行人則開發了不少程式，連金手指也有，好像有點而那…？

13.聽聞PlayStation和Dolphin的媒體是DVD，而DVD有區碼之分，以後行貨機是否玩到日本和美國的水…？

14.日本的遊戲軟件和街機盈利欠佳，而香港入口的水貨數量很大，如嚴禁水貨入口不是自找麻…？

15.Sony行貨宣傳高調而遊戲種類不多，加上售價不平(約$4??)；而Sega行貨低調，遊戲種類較齊和售價合理(約$3??)，為何相差這麼…？

16.DC和SS的中文化進度如何，PS和PS2的中文化是否積極進行，而Dolphin是否不加入中文化地…？

17.GPM星期五出版，Xers星期六出版，Plus星期日出版和HCPC星期四出版，是誰決定的，他的下場是…？

祝 神社信徒增加，香油錢大增，開多間分社

娛樂補完計劃書上

娛樂補完計劃書：

1.《往北去~Photo Memories》在推出之前我們曾介紹過有關的內容，至於它和《White Illumination》的詳細使用方法目前仍未決定刊登。

2.筆者認為《Sentimental Graffiti 2》、《莎木》和《櫻大戰3》代理會返行貨的可能性很高，至於會否有初回限定版就要視乎代理商的意願了。

3.截至目為止《SUNRISE英雄譚》尚未公布過會有魔裝機神，我估計可能性應該接近零，皆因魔裝機神並非SUNRISE的動畫作品，若說是原創機體又不夠說服力…你倒不如等等遲點推出的《真．魔裝機神》吧。

4.筆者只是看過同事們玩過此體驗版，好玩與否不願致評，之不過坊間有人將它以高價出售則不太好吧，始終這是SEGA在日本的Dreamcast推廣活動中的免費贈品，其實如果代理商肯作同樣的推廣就不會有這種事情發生。

5.首先閣下的「問題」很有問題，因為KONAMI已在Dreamcast上推出《POP'N MUSIC》；至於控告其他公司則屬於KONAMI對其作品創作權的執着，筆者覺得這樣做或多或少都會影響各間公司之間的關係。

6.為何要檢討？每間公司都有自己的創作方針，我不認為其他生產商「不思進取」，反而不太欣賞KONAMI那種當發掘了一類盈利能力高的遊戲後，便不斷推出同類遊戲賺錢的手法。這樣做的結果只有一個——玩家意欲逐漸下降，從而使整個業界的業績與氣候慢慢下調，類似事例可以從當《心跳回憶》推出後，家用機不斷有美少女戀愛育成遊戲出現便知一二。

7.實不相瞞，我們的確不斷在游說生產商讓我們附送體驗版，因為這是最直接能令玩家得知遊戲好玩與否的渠道，閣下還記不記得我們去年的《XI》體驗版呢？

8.我不是說香港的軟件商不行，只是他們普遍較偏向製作電腦遊戲，原因是起碼在香港、台灣、中國大陸和世界各地有不少華人電腦用家，銷量會有一定的保證。相比起PlayStation在亞洲地區的佔有率，廠商們均寧願製作電腦軟件。

9.毫無疑問，像Emotion Engine這類強力圖像處理晶片，可以即時描繪很高質素的CG片段，從而節省不少開發費用及容量，只是CG Rendering技術亦會像晶片那樣不斷攀升，今天你看到是的《FF VIII》級數CG片段，到了明天可能會是《侏羅紀公園》的極像真畫質，因此這兩種製作方法是會同時存在的。

10.CG片段的製作技術有高低水平之分，像SQUARE、NAMCO和SCE等便是擁有較高水平的一群，而這些高質素片段都是由它們親自製作的。雖然在香港有些中學生有能力製作簡單的CG片段，不過要到達像剛才提及那些生產商的職業級水準則並非只憑家中PC便能做到，所需要的硬件往往會是價值十多萬一台的SGI Workstation，因此對普通生產商來說製作CG片段可算是一個很頭痛的問題；當然質素參差的就另作別論。

11.筆者相信廣井王子寧願出多一集《櫻大戰》，也不會繼續製作《銀河公主傳說》了。

12.閣下所指的是否VMS？我不太明白你說的「開發不積極」是甚麼意思，如果你指的是「VMS對應軟件」我就有點認同，皆因和同類型的PocketStation比較VMS確實只有很少迷你遊戲可以玩。

13.次世代PlayStation與Dolphin的確是以DVD-ROM作為媒體(正確點說，應該是次世代PlayStation可對應DVD-ROM及CD-ROM)，照計它們的軟件都是會有區碼之分。原因是現時的美版和日版遊戲既然不能「正常地」互相交換使用，即是有類似「區碼」的制度存在着，而區碼亦是DVD軟件的基本規格之一，固此這兩部新主機的軟件設有區碼亦不是奇怪的事。

14.對於任何一個先進大國的企業來說，限制水貨是理所當然的事，因為商品的售價完全被當地零售商所控制，除了會被炒賣外批發與零售之間的利潤差額亦只會直接落入第三者處。有見及此，由供應商直接出貨的行貨制度便應運而生，不但可因應當地的消費力來調節成本及零售價，避免炒賣發生，還可以從批發中賺取可觀的收入。筆者並不反對行貨，但覺得現時的行貨制度確實存在着一定的問題，不論遊戲軟件或是音樂CD都有類似的情況出現，所以行、水貨並存是唯一較理想的解決方法。舉個例，如果要用家購買並非「百份百足本」的行貨商品，價格下調是唯一有足夠說服力的方法，所以大家會留意到行貨版的日本音樂CD價格只是和本地歌手的相近(約$110)，比起3000日圓(約$210)的日本原版便宜不少，再加上中文化的歌詞才有吸引力令一般用家考慮選購。

15.基於兩者的經營方式分別很大，恕筆者很難在這裏作詳細解析，只想在此說一句：各有利弊。

16.從我所見，三部主機的中文化遊戲好像已停下了步伐，身為玩家其實真的很想看到有較多的中文化遊戲面世。

17.我們四本雜誌各有不同的編輯方向，從而衍生不同的發售日期，明白沒有？

福田

To: Cineaste Internationl Ltd

你好，我叫Hill，係《FF VIII》玩家，本人已打完頭兩集碟，亦有買你們出版嘅攻略，但因你們的攻略只得頭兩隻碟，第三和四隻沒有，所以現在我唔識玩，現在想問一下，你們會否再出第三和四隻嘅攻略，雖市面有些地方有得買，但我想他們沒有你們的精彩、清楚。

希望你能盡快回覆。

From:Hill

Hill：

就《FF VIII》原裝日文攻略本的中文版而言，由於我們只是推出了內容為頭兩隻碟的公式攻略本，所以第三及第四隻碟之攻略請參閱我們一直以來的連載，又或者可嘗試找找第100期遊戲誌的特別記念版，其附錄便是輯錄了整個遊戲所有秘密的《FF VIII OMEGA攻略合訂本》。

福田

在下是「紅白機」的機主，有一些連福田大人也沒有可能回答的問題，想大人解答：

1.超任遊戲《BREATH OF FIRE》的隱藏魔法？(怎樣使用，請詳細解釋)

2.電腦中有甚麼儀器能把「日本文字」變成「中文」呢？

3.怎樣能製作「光線槍」？(要有甚麼配件)

我今年所問的問題就係這樣了…

祝 大人能飛進土星

震騰騰、開心心、羅拔臣、啫喱粉上

啫喱粉：

1.我沒有聽過《BREATH OF FIRE》有隱藏魔法…

2.儀器好像沒有了，翻譯軟件倒就有些，不過實用與否則見人見智。

3.製造光線槍，最起碼要有發射訊號的光學部件、確認開槍動作的扳機和連接主機的電線，但相信把現成的光線槍改造不論成本及效果都會比較理想。

福田

福田老師：

你好，老師，本人十分希望你可以指教。

1.學生在旺角中的新××買了一隻《Cardcaptor Sakura》，在玩時，進入不到遊戲出現的圖，Why？我又可以怎麼做？(學生沒有POS的，又沒有單)

2.《DDR 2》中，會不會收錄上集的神秘歌(如BOY等歌)？

3.在《聖劍》中，學生已發生了《ハツソン傳說》和《ヘイソン傳說》，這2個Event內容是What又怎樣玩？

4.在《FF VIII》中怎樣才能安全地到Disc 3？

5.學生的PS機十分難地才Load到game，是否要去買新機？

祝 銷量爆燈！

學生PS貓上

P.S.你們的《DINO CRISIS》十分好，因為是你們我才可以很快地爆機！

PS貓：

1.我實在不太明白你的問題，可否寫得具體一點？因為據小璘說遊戲中的所有迷你遊戲都是會自動強制發生的。

2.當然有啦！

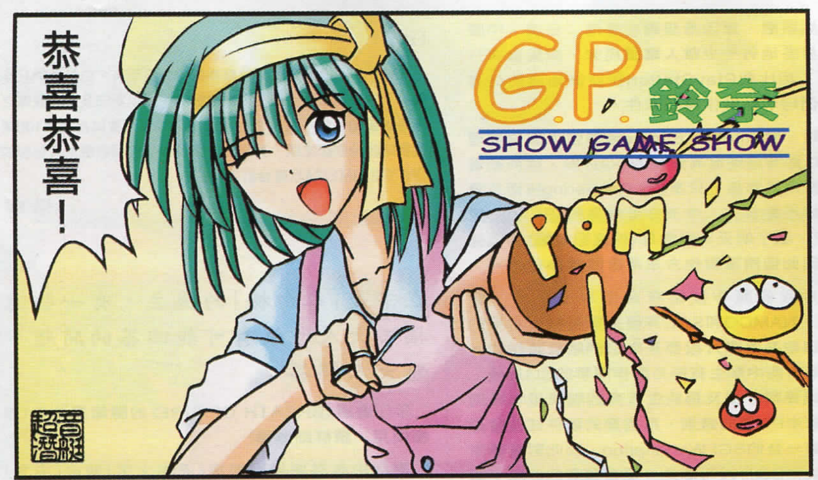
3.這兩個Event只是純粹有發生顯示的，實際上並沒有關連內容和目的。

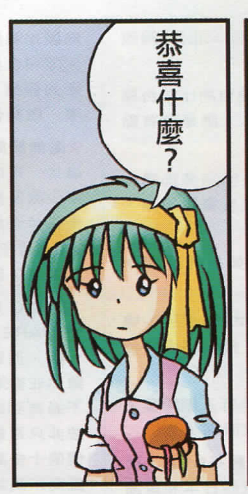
4.只要在尋找奧丁戰鬥的劇情裏，當行動失敗時切勿選擇「繼續遊戲」而要選「放棄」便可。

5.這似乎是閣下主機提早退休的警號了，你可試試將機身倒轉來讀碟，再不行的話就要換掉整個光學部件或者購買新機。

福田

插畫：超音潛艇







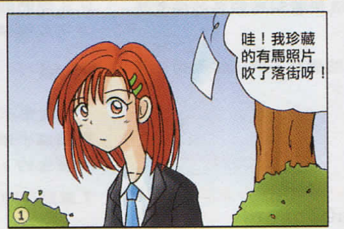


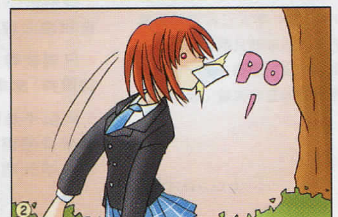




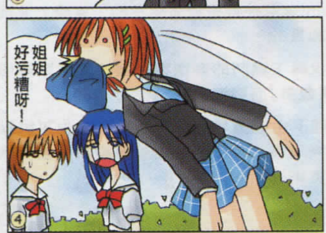


她的事情

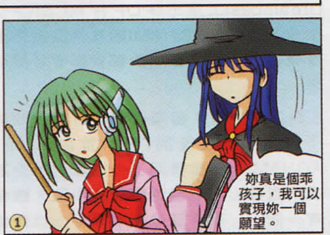




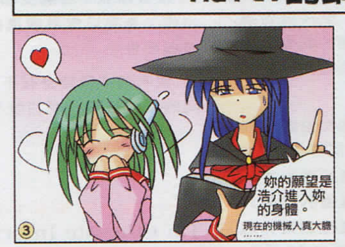




Multi的鋼鐵童話









無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

《寵物小精靈》點解會咁成功？

主持人：

小女子是第一次來信，希望大人可以刊登小女子的信！！

這封信的話題可能會比較舊了一點，不過，《寵物小精靈》真是很可愛，我好鐘意呀！無論係毛公仔、玩具，總之係有關《寵物小精靈》的東西也有收集，就算是電視播出也有錄起來，看完再看；就連本來不玩遊戲機的我也特地買了一部GAMEBOY COLOR來玩牠的RPG，我實在愛這作品愛得瘋狂了。

今次來信係希望可以發表一下小女子對《寵物小精靈》成功的見解，希望主持人可以給一些意見，就算是不贊同也不要緊啊！最基本的，就當然係造型方面，不論是比卡超本身，又或者是其他的小精靈也是非常可愛，相信女孩子尤其會喜歡；而另一套同類作品《數碼暴龍》則好像沒有這樣的愛歡迎了，可能也是因為造型的原故，小女子便是不喜歡之中的生物的造型過於「硬」，總是覺得不夠可愛而放棄了。

講到故事，其實遊戲同電視看到的真是差不多，所以好有親切感，而且玩起來都有興趣得多，最可惡的便算是玩一盒帶總是不能收集所有的小精靈，但係，每盒帶又要幾百蚊，講到最貴就好似係藍色，現在還要賣差唔多400蚊，真是恕小女子不能支持了，事關小女子仍是一個學生，雖然有份補習的兼職，但係收入微簿，真是有心無力了。

不知主持人有沒有看英文台的版本呢？小女子當然不會錯過一看再看的機會，雖然唔係全部都聽得明(只聽到7成左右)，不過也相當的滿意了，講真，看日本的動畫，聽英文的對白實在有點不習慣，而且啲配音又唔係傳神，所以看的時候真是有點不專心，嘻…之不過，咁又有個藉口看電視又不會被媽媽責罵，嘻…(偷笑)

講到底，小女子都覺得《寵物小精靈》的成功全靠設計的幫助，遊戲實在只是一件逼產品而已，雖然是非常暢鎖，之不過也是沾了一點光彩而已，實際上成功的也是作品本身。

呀！仲有就係漫畫，唔知點解，街上好像有非常多個版本的《寵物小精靈》，主持人可否為小女子解釋一下呢？而且個個版本都好似唔多同樣，也咁都可以出街的嗎？

祝 電力十足！
比卡超迷
小霞

小霞：

噢！等了很這麼久，終於也有人寫信來談這非常受歡的作品了，真是多謝！其實黑龍也是這作品的支持者呢！看來這次來了一位同好了，真是高興。

其實小霞説的非常有道理，在現時的乜迷物迷眼中，最重要的便是事物的外表，所以造型本身便是一件物品成功的指標，而《寵物小精靈》亦不例外，單是比卡超便是一個例子，其外型非常簡單，在故事之中的位置又非常突出，就如一般的「小精靈」也是要留在精靈球之中，唯獨是比卡超不喜歡留在精靈球之內，單是這種「有性格」的表現已搏得不少的分數了！

而說到故事內容方面，其實又是不太過出色，因為同類的作品在日本的動畫之中實在為數不少，而為何這麼受歡迎呢？相信有一個非常大的原因，便是小精靈的數目眾多，雖然每集的內容也是大同少異，不過，因為每集也有不同的小精靈出場，所以便可以吸引到觀眾留下來收看，再加上有大量的產品的支援，絕對可收事半功倍之效。

講到產品，《寵物小精靈》的產品又真是特別多，不論是公仔、模型、玩具，總之真係乜都有，要乜有乜，不論你的年紀有多大，總有一樣東西是適合的，因為以黑龍的觀察，喜歡《寵物小精靈》的人的年齡層實在非常廣泛，細至幾歲，大至三、四十歲也有，當然，其中以小朋友為數最多。

英文版，黑龍當然有看，因為黑龍經常也自稱為一個「動畫人」，所以任何的動畫也會看，當然包括所有地方、所有語言的動畫，而黑龍對「小霞」的看法實也認同，因為外語版的《寵物小精靈》實在是有點「格格不入」的情況出現，尤幸「比卡超」的聲音仍是日本的聲線，令觀眾有一點的安慰。

祝 非常可愛
赤目黑龍覆



又有好嘢益大家

鳴謝：新機地

今期的話題是比卡超，所以特地找來一些《寵物小精靈》的精品送給大家，只要大家剪下以下的印花，便可以到「新機地」換取《寵物小精靈》的文具禮包，數量有限，換完即止，大家可要快一步跑去換啊！(恕不接受影印本)

新機地：香港灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)33號鋪

※以上純粹個人意見，與本刊立場完全無關



編輯接待處

G.P.鈴奈留言板

返學啦！返學啦！大家收拾了心情上學嗎？小妹還未呢！現在滿腦子都是遊戲…上課時還呆呆滯滯…(^-^;)另外，不知大家有沒有去Comic World 5？小妹也有去，而且非常好玩，大家見不見到小妹？今年的CosPlayer倒算不錯，你又怎看？

「美夢與惡夢？」

致接待員GP君：

很久沒寫信到貴欄了(雖然這次只是第二次來信)，希望會刊登吧。

其實這次來信的原因，是想起了某期某編輯(忘了是那期那位了……)所寫的編者話，突然有感而發，不吐不快的(在下的「感」較遲鈍，請見諒)。

那期的編者話中，談及造美夢與惡夢，那編輯在字裡行間，無奈與美夢的無緣，輕嘆人生的淒悲(可能在下寫得誇張了點)，言道造「惡夢的感受比艾夢來得真實」，所以那位編輯先生(小姐？)喜歡造美夢，可能他用惡夢和美夢和美夢借喻別的事情也説不定。然而，對在下這最普通也不過的人來説，則有不同的想法與感受。

我們大家所活在的，是一個殘酷的，弱肉強食的現實社會，偶爾想擺脱現實，到異次元空間造造美夢，也是無可厚非的，但美夢究竟距離我們有多遠呢？可能是一緣之差，亦可能是咫尺天涯。

我喜歡惡夢，雖然造惡夢時的確很真實，使人心膽俱裂，醒來後仍猶有餘悸，但稍一定神，發覺那只是一場惡夢，現實也不過如此而已。若用惡夢跟現實給你選擇，我想選擇返回現實的多(可能有個別的例子……)，也會發覺現實也有它美的一面。造美夢卻恰巧相反，一覺醒來，發覺只是好夢一場，難免會有點空虛及失落感，現實亦會變得更醜惡，更猙獰，究竟我們真正要活在的，是夢境，還是現實呢？

雖然現實歸現實，但在下很多時也愛獨個兒的思考著，幻想著，脱離這現實。祝《遊戲誌》各人也能活在「現實的美夢中」(讀者也是呢！但這用語像有點怪)

VIRUS上

To VIRUS

對於你的言論，小妹在某程度上有所讚同，當然假若是比喻別的事情就令作別論。説到美夢與惡夢，小妹則兩者都不想要，因為前者只是虛假的現象，後者則是加重對現實的恐懼，所以最好是順其自然。無疑有不少人不能接受這殘酷現實，所以愛當美夢多於惡夢，但是這也是無補於事，始終每個人的經歷是不同，就如你和小妹的人生經歷已不同，小妹能遇上的事，可能你未能遇上；相反你遇上的事，小妹也不能遇上，我們永遠都不能明白對方當時的心情，除非你的經歷與他一樣。不過無論怎樣也好，人總會有所寄託，遇上不幸時，總會找些美好的東西來作一個寄託，這也是不能怪他的。

鈴奈 上

「我想參觀GPM編輯部…」

To:GP鈴奈小姐：

Hello！小弟名叫亞駿，13歲，(雖然)我間中會買貴刊，但我已是你們的忠實fans，不過貴刊賣＄35貴了一點。

以下是我很想知道的，請仔細回答。

1.請問鈴奈小姐妳怎樣到GPM編輯部辨工的？
2.有沒有機會可到GPM參觀？(除了拿獎品)
3.在第100期裡，METAL GEAR SOLID INTERGRAL，説可用POS SAVE/Domeload名字，Domeload名字可取得血清，但我不知道，究竟它問你要否「上書」時，應選"Yes"還是"No"？
4.SYPHON FILTER有什麼秘技？(請詳細告知)
5.你認為PS2何時會出和大約多少錢？

祝GPM蒸蒸日上GP鈴奈越來越"靚"。

PS鈴奈，妳是不是在互動遊戲誌裡介紹game那個人？

To亞駿：

很多謝你的來信！其實你可以買本刊的普通版本，那只是28元，相信可以減輕你的消費。

1)小妹是放學後到GPM工作。
2)其實GPM沒有甚麼好參觀，你來到時只會看見一班可怕的人獸…(—被打>-<)
3)那應該回答「YES」。
4)小妹不太清楚。
5)小妹應為PS 2會在明年年頭會推出，價格就……相信香港會很貴。

最後小妹並不是在《互動遊戲誌》內的旁述者，是令有其人。

鈴奈 上

「想成為GPM的成員…」

GP玲奈ねえさん：

Nice To Meet You！本人是《GPM》的忠實買家之一，但從來都未來過信，因為本人不太懂寫信，希望不會成為垃圾桶的食糧啊！！

Well, First請問做編輯，不懂使用電腦(皆因小人無銀両，真失禮)行嗎？是否每星期都有一天「假」放呢？月薪是否在「4K」以上？怎樣才叫有一定的中文程度呢？如果要「通頂」，有沒有時間返屋企沖涼？

Second，玲奈ねえさん你是否讀緊大學架？修邊科呢？

你地公司有幾多女職員呢？

如果我寄信黎應徵，但又沒刊登招聘廣告，請唔請呢請問？(因本人期待緊《GPM》請人，而現在又百無聊賴(失業？)！

MSねえさん：

你好！MSねえさん你話你係おんな時，我真係嚇一跳！因為你所寫嘅編者話好男性化，喜歡嘅野(MS！)都唔似係じょせい添！咁，咁多款MS之中你又鍾意邊款呢？我就喜歡V2 GUNDAM嘞！唔知你對《Turn A Gundam》有甚麼意見，我就接受唔到，簡直反感，但就同《F91》一樣，好重《星戰》Feel。呀，唔知MSねえさん有邊隻MG版模版呢？仲有無《GPM》嘅編輯係好似MSねえさん咁鍾意MS嘅呢？

好了，問題問完。如果問題太多，請見諒。希望有一日能成為同事啦！！

3.本人可有支持《Game Players》同《Game Plus》架！！！

祝：《GPM》及《G+》可以誇世紀，銷路直線向上，直至永遠......阿門！！

問題亡靈Hades Chris上

To問題亡靈Hades Chris

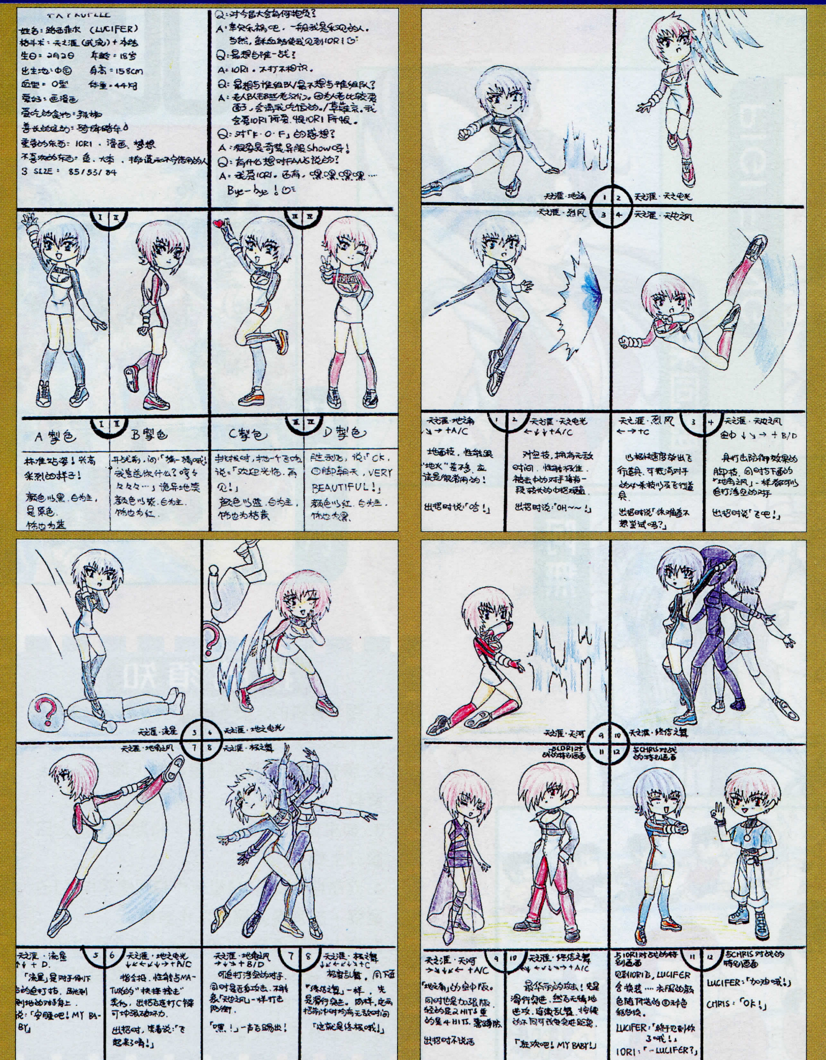
HI！歡迎你寫信來！原來你想當GPM內的編輯，其實是很辛苦的，你可以抵受得到嗎？當編輯的資格其實在「招聘廣告」中已刊登出來，至於每星期都可以放假呢……並不是每位編輯可以做到，薪金方面全要你來見工時商議，現在不能回答你(一其實小妹都不太清楚)。

至於小妹的確是位學生，但修那一科全部都是秘密！(^_^)而在GPM內的女職員其有「$\alpha+\beta+\gamma+\theta+\pi+\Omega$」，它們的和就是GPM內女職員的數目，最後若你是有意來應徵的話，不妨寄信來編輯部。

鈴奈 上

其實MS最喜歡的「MS」是MSZ-006 Z GUNDAM；其次就是F-91；之後就多不勝數，至於TURN A GUNDAM，實在令筆者難以接受，只可以當它是另類機關片看……至於筆者所擁有的MG版模型，真是多不勝數，除了SUPER GUNDAM及部份敵機之外，全部都有……筆者相信其他編輯都很喜歡「MS」，不過筆者不知他們的喜愛程度到那兒(其實沒有可能分辨得到的)，但筆者相信喜歡「MS」的人大有人在(^_^)。

MS上



同人祭

HI！從今期開始，在《編輯接待處》會加插一個名叫《同人祭》的不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品，如小妹的畫像(^_^)和一些自創的遊戲人物，由於過去有不少讀者寄了不少作品來，本刊對他們的誠意表示敬佩，所以決定將他們的作品一同分享。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

創作者：I.C星

題目：KOF'99原創人物(LUCIFER)

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用鉛子筆填寫。

GP GALLERY

GP樂園

館主：杉田里繪

各位好啊！又是我里繪主持畫廊的時間了。最近很少收到大家的投稿，是不是忙於準備新學期的開始呢？還是各位不喜歡小妹呢？看不到各位的作品真的令我好失望……希望各位多多支持吧！小妹期待着你們的作品呀！另外由今期開始，小妹就會將未有刊登的畫逐一刊登出來，不過因為數量太多，所以請耐心等候啊！

夜長

雖然人物的比例有些不正確，例如諾亞的手太小和迪斯提的面部結構有些問題，不過小妹最欣賞的是夜長的上色方法，整幅畫的感覺就好像這個遊戲的其中一幅插畫般，而人物的線條都花了不少心機。另外，作為背景的塔也繪畫得很好、很仔細哩！



癸

初號機的外型繪畫得不錯，而且顏色又塗得很「實」，十分奪目；不過還是略嫌線條生硬了少許，還有機體上少了一種立體感，如果光暗對比可以強烈一點，就可以改善到這缺點了。

優秀作品

ZERO

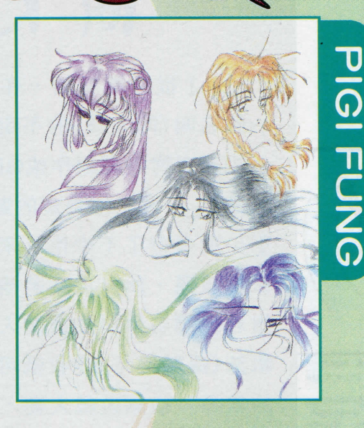
廣告彩的上色技巧做得不錯哩！特別是衣服的「魚網」部份畫得很細緻，人物手上的火焰亦塗得很有真實感，而ZERO亦很細心，能留意到火焰影到手上的光。不過要留意人物在畫面上的位置不宜偏向一邊。

優秀作品





SHERRY KAM



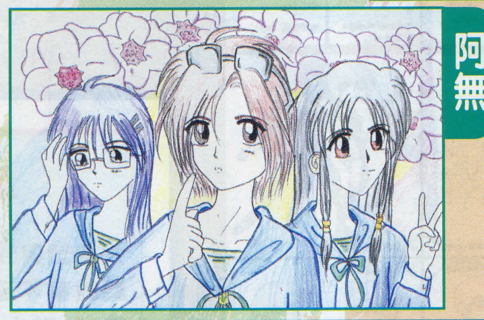
PIGI FUNG



廢柴同盟



林みない



阿無



袁桂茵

關志源

投稿須知

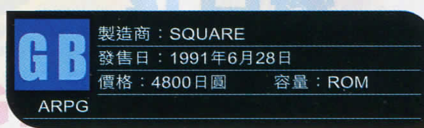
1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

TEXT BY MS

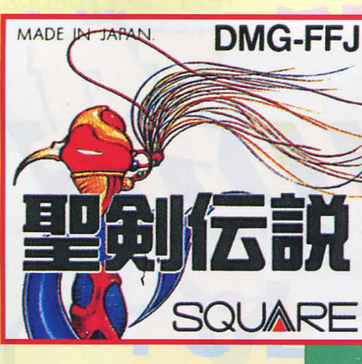
聖劍傳說

走殘遊戲





GB
製造商：SQUARE
發售日：1991年6月28日
價格：4800日圓　　容量：ROM
ARPG





前言

較早前人氣急升的ARPG，可說是非PlayStation的《聖劍傳說LEGEND OF MANA》莫屬，相信沒有人會反對吧！不過不知道大家有沒有玩過最初代的《聖劍傳說》呢？當然是《聖劍》Fans的話，可能他們不單有玩過遊戲，還已將之完成很久，但是相信亦有不少玩家未曾見過或聽聞過此遊戲的存在，最初代的《聖劍傳說》是從一部手提遊戲機中登場，那就是很多玩家都有的GameBoy，都是廢話少說，現在立即送上《聖劍傳說》的精彩片段。



遊戲特色

《聖劍傳說》是一隻擁有很高戰鬥要素的ARPG，遊戲以保護MANA之樹為目的，從可惡的古拉斯公國之魔掌中奪回MANA之力。而遊戲中的最大特色，可說是有多采多姿的武器供玩家使用，不同的武器擁有各不同的用途，除了可以作攻擊之外，更可作開闢道路之用，再加上能儲存武器的力量，發放強勁的必殺技，單是這麼樣的賣點，當時已吸引到不少玩家。不過在當時來說，在某程度上感到它的玩法有點像《薩爾達傳說》，只不過增設了角色的升LV系統，從而沒那麼相似。

故事

在很久之前，在這個世界上有一座名叫伊魯捷亞山（イルージア）聳立入雲霄，就在山頂上的神殿中，有一顆MANA樹被供奉在這兒，這顆MANA樹能感覺到宇宙的一切力量，並將它轉化成能量由水開始成長起來。

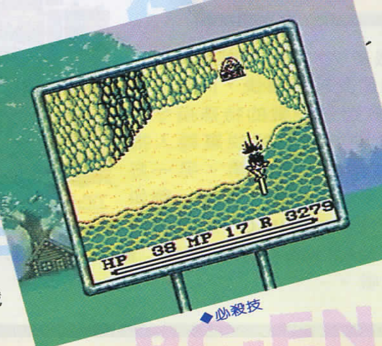
傳說話只要接觸到此樹就可以取得這永遠的力量……企圖利用殺戮和恐怖來征服這世界的古拉斯（グランス）公國，其中的影之騎士也向MANA樹作目標，就這樣故事開始。

一天，主角從自己的瀕死同伴口中得知有關MANA樹的事，就在他取最後之証的一天，碰巧遇上影之騎士和其中一位大臣的對話，內容卻是他們如何取得MANA之力的計劃，心知不對的主角不慎被影之騎士發現，還被打至瀑布底去…

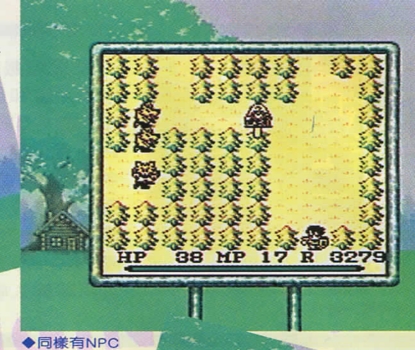


戰鬥畫面

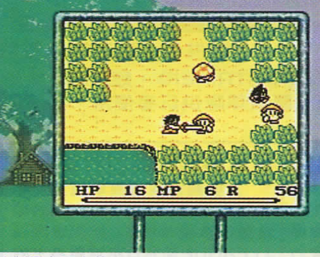
在前文中說過，其玩法有點像《薩爾達傳說》，在版圖中會不斷遇上敵人，玩者利用不同的武器來攻擊，而底下的BAR，就是武器的力量，只要儲滿整條BAR，便能使出必殺技，而在遊戲途中更可以隨時呼出副畫面，除了用來使用道具之外，更可以更換裝裝及使用魔法。另外、在故事進行途中，均會發生不少事件，有不少時候會有同伴的加入，不過這個同伴卻不能控制，全是NPC來，也因為這個系統，不久便演變成《聖劍2》的二人同時進行遊戲系統。



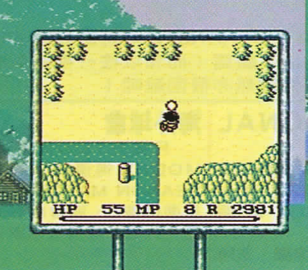
◆必殺技



◆同樣有NPC



◆版圖上不少敵人



◆使用魔法

◆升級時能選擇以甚麼職業為基本來進升能力



◆不同的武器有不同的功能

TEXT：SPY FUKUDA

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



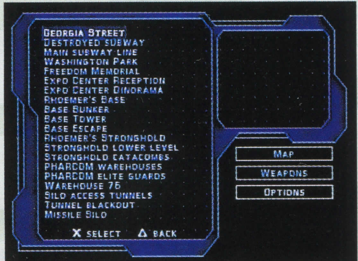


彈艙1：三大秘密指令

遊戲：syphon filter 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

《syphon filter》是近年來堪稱佳作的動作遊戲，扮演着特工的玩者能夠從遊戲中體會到緊張感，由於難度頗高的關係所以實用秘技固然少不了。

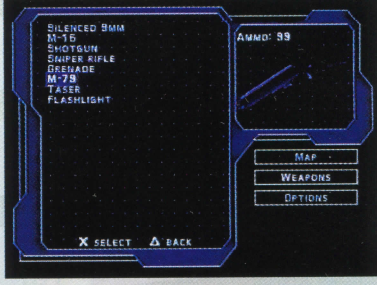


MISSION SELECT

在目錄畫面的OPTION項目裏，玩者是可從MISSION SELECT隨意選擇任務來玩，但只限曾經完成過的版面。不過，假如將游標指向MISSION SELECT來輸入「L1＋L2＋R1＋R2＋□＋○＋×」，所有任務就會馬上呈現眼前。

WEAPON SELECT

在目錄畫面裏，先把游標指向WEAPON一欄，然後輸入「L1＋L2＋R2＋SELECT＋○＋×」，就會變成擁有全部武器的狀態，彈藥更是沒有限制，遊戲變成容易得多了。



MOVIE SELECT

在MISSION 1中，先前往空置大廈附近的電影院去，接着在電影院門前叫出目錄畫面，再將游標移向立體聲音效那一欄並輸入「L2＋R2＋SELECT＋□＋×」，就可進入電影院觀看遊戲內的所有片段。

彈艙2：各款隱藏模式

遊戲：BISHI BASHI SPECIAL 2 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組



■在這個時候輸入指令

這個遊戲是以大量迷你遊戲為主，好讓大家和朋友玩過痛快，而我們已知道其中3款迷你遊戲的特殊指令，只要在它們開始前的解說裏輸入指令，就會出現對應的效果。另一方面，玩者更可以重覆輸入指令，例如輸入MAX 2次和MANIAC 1次就會變成MANIAC MAX MAX的變態難度；當然MANIAC和ANOTHER是不可同時輸入啦。



■很變態的難度⋯

迷你遊戲與對應指令一覽表

ダンスイエ〜イ！

模式	指令
MAX	↑↑↓↓←→←→
ANOTHER	↑↑↓↓↑↑↓↓
MANIAC	←→←→↓↓↑↑

ギタージャーン！

模式	指令
MAX	↑↑↓↓←→←→
ANOTHER	↑↑↓↓↑↑↓↓
SPEED	←→←→←→←→
HIDDEN	←→←→↓↓↑↑

つかんでポイ！

模式	指令
MAX	↑↑↓↓←→←→
ANOTHER	↑↑↓↓↑↑↓↓
MANIAC	←→←→↓↓↑↑

彈艙3：隱藏模式及隊伍

遊戲：實況J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2 機種：NINTENDO 64

提供者：遊戲誌情報組

備受好評的N64足球遊戲《實況PERFECT STRIKER》，經過改良後終於推出了續篇，而和以往一樣依然有幾支隱藏球隊供玩者使用，不過取得條件當然亦很困難呢！



INTERNATIONAL MATCH MODE

只要在J 1 LEAGUE取得優勝，便會在PRE-SEASON MATCH追加這個INTERNATIONAL MATCH MODE，參戰隊伍為德國、法國和巴西等9隊世界強豪。

海外球會

只要在TOURNAMENT MODE取得優勝，再在PRE-SEASON MATCH的球會選擇畫面時按Z，就會出現4支實力超凡的海外球會以供選擇。

日本夢幻隊與世界夢幻隊

只要通過整個故事模式，再在PRE-SEASON MATCH的球會選擇畫面時按Z，就能選擇以J LEAGUE知名日本球員為主的日本夢幻隊，以及集結了各間J LEAGUE球會外籍球員的世界夢幻隊。



彈艙4：另外三首隱藏歌取得條件

遊戲：GUITAR FREAKS　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

記得我們在刊登《GUITAR FREAKS》時已介紹過部份隱藏歌曲的出現條件了，今次決定將另外三首隱藏歌的取得方法順道公布，希望大家努力試試吧！

歌曲名稱	登場模式	出現條件
HYPNOTICA	NORMAL	在NORMAL MODE中3首歌曲的COOL出現率平均需為75%以上
LUCKY?STAFF	EXPERT	在EXPERT MODE中3首歌曲的COOL出現率平均需為75%以上
J-STAFF	EXPERT	通過LUCKY?STAFF



彈艙5：使用雪人

遊戲：COOL BOARDERS BURRRN！　機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

《COOL BOARDERS》系列設有不少隱藏人及特殊滑板，這已不算是甚麼大秘密，讓我先為大家介紹其中一名隱藏角色「雪人」的出現條件吧。在每條賽道裏都是設有一些障礙物如羊或岩石等，只要在遊戲中撞擊這些障礙物合共128次以上，雪人便會自動出現在選擇角色畫面上。



彈艙6：無需打爆機也可用隱藏車

遊戲：BUGGY HEAT　機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

輸入指令	用途
R 1次X 7次Y 7次	TIME ATTACK模式天氣隨機變化
YX→←→←↓↓↑↑	取得Beelzebub
←→↓X 4次	取得T-4 Blue Impulse
↓←↑→XYLR	取得TYPE-4的顏色
←→←→←→X 1次Y 8次	出現超EXPERT MODE

之前幾期已為大家介紹過一些《BUGGY HEAT》的秘技了，其中隱藏車Beelzebub及T-4 Blue Impulse的獲取條件相當苛刻，不過大家無需介懷，事關遊戲設定了另一種取得這些秘技的指令。實行的方法非常簡單，只要選擇遊戲模式的畫面裏輸入以下指令，就會出現各種不同的效果。





彈艙7：究極指令

遊戲：天誅 忍凱旋　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

雖然《天誅 忍凱旋》推出至今已有一段時間，可是其究極秘技現今才正式發放，輸入它們後會得到各種超乎想像的效果。首先是「彩女的隱藏忍之鎧」，當忍具選擇畫面是擁有「忍之鎧」的情況下，只要順序按L1、R1、↓、↑、←、→便可；至於另一個「虎之卷隱藏AD2030」模式則是在任務初期設定畫面中，按住□來順序按L1、R1、→、←、↑、↓。

彈艙8：片段鑑賞及製造最強武器

遊戲：Cybernetic EMPIRE　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

《Cybernetic EMPIRE》是集合了動作及解謎要素的遊戲，秘技方面當然亦設有不少，現在先在這裏為大家介紹其中兩個秘技。

觀賞片段

首先要通過NORMAL MODE，並將該進度儲存起來，接着在標題畫面選擇讀取遊戲進度，就會出現「ムービー閲覧」這個新項目，藉此來觀看遊戲中的各個片段。

最強武器

要製造最強的武器レールガン，必需集齊四散在遊戲中的4件部件，它們分別是位於ACT 1第9目標地點前方、ACT 2擊退直升機後進入的車輛、ACT 6升降機的底層、ACT 8第7目標地點東面。



彈艙9：極級隱藏劇情

遊戲：聖劍傳説LEGEND OF MANA　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

《聖劍傳說》所收錄的劇情眾多，相信各位也玩過不少吧，但大家到底又知不知道原來遊戲中是有一個很特別的隱藏劇情呢？其出現方法是首先要通過在白之森內的「豆一族」事件，接着把這個狀態儲存到藏有《Racing Lagoon》資料的記憶咭裏，再前往港町ポルポタ就會發生名為「ポルポタ最強伝説」的神秘事件，將之解決後便能獲得「最速のオイル」這個特別道具。



■只要使用附有《Racing Lagoon》儲存資料的記憶咭便可

TEXT：MARKS

F355 challenge

首個使用四塊NAOMI機板的模擬真實賽車業務用遊戲《F355 challenge》終於抵達香港，而現在香港暫時有三台大機（兩台太子、一台沙田），稍後更會有多兩台抵達，不過全部都不能打出成績單，而細機則要在AOU之後才會到港。現在就由筆者為大家介紹一下這遊戲怎樣去玩！

進入真正賽車手的世界

六條賽道、三個模式

《F355 challenge》內共有六條現實存在的賽道，而好像有鈴鹿賽道、鈴鹿賽道（SHORT）、MONZA、MOTEGI、SUGO、LONG BEACH，全部都均以實在地表現出來。另外每條賽道都會有初、中、上三個不同的模式，而初級會有指導員詳細地指導該賽道最正確的駕駛方法；中級就是個人試圈賽，不過會有入彎前減低車速至適合程度的IBS、入彎時令車身更加穩定的SC、控制輪胎摩擦力防止車身出現側滑的TC及失速時自動剎車的ABS四個功能協助玩者駕駛，而且可以自行決定是否使用，最後上級便是開始真正的賽車比賽，沒有任何協助功能或指導，考測玩者的真正實力。





如何選擇波箱？

在這麼真正的賽車遊戲裏，當然不會少了波箱的選擇，而其中會有只適合高手使用的六前速手動波箱、F1賽車所使用的五前速半自動波箱，以及為人所認識而方便易用全自動波箱三種，不過如何選擇當然要視乎玩者的駕駛技術，而初次玩這遊戲讀者最好當然是使用全自動波箱。

推出日期：推出中
生產商：SEGA（SOFT 2研）
類型：RAC

AM2研全新力作 OUTTRIGGER

International Counter Terrorism Special Forces

曾製作過《Virtua Fighter》、《Fighting Viper》和《Virtual Cop》等無數名作的SEGA AM2研在改名為SOFT 2研後頻頻有新動作，繼《F355 challenge》後，他們又在AM SHOW前夕公布一隻以NAOMI製作的全新4人對戰型3D射擊遊戲——《OUT TRIGGER》。



這是SEGA的《QUAKE》嗎？

相信任何有玩開第一人稱射擊遊戲的人在看到《OUT TRIGGER》的畫面後都會這樣說。的確，它和《QUAKE》的基本玩法十分相似，玩者都是在一個虛擬的3D電腦戰場內和其他對手進行死鬥，每擊倒敵人一次自己的分數就會增加，在限時內得分最高者為勝。看似簡單，其實內裏可以有千萬種變化，因為在3D的空間內玩者有完全自由活動的能力，你可以躲在建築物頂部當狙擊手，或拿着強力的武器亂衝亂撞，視乎你的性格和能力而定。



特殊的控制法



在全3D的空間裏要靈活地移動和攻擊，同時控制移動方向和視線是必須的技巧。但一般的控制器並不能做到這點，故此SOFT 2研設計出一個名叫「EYE BALL」的控制器，它的外型和電腦用的TRACKBALL一樣，利用它再配合一支ANALOG控制桿，玩者可以做出一邊移動一邊索敵和瞄準的複合動作！

3種武器，9個戰場



玩者身上有3種武器，分別是機關槍、手榴彈和火箭砲，它們的用途各異，玩者要在適當的時候用適當的武器攻擊。遊戲內準備了9個不同的戰場，即使玩者在某戰場戰績極之彪炳，但這也不保證同樣的戰術在另一戰場會一樣有效。

推出日期：今年秋季
生產商：SEGA（SOFT 2研）
類型：ACT

TEXT：FUKUDA

SOLO BASS大失所望

筆者當然不是說《Dance Dance Revolution SOLO BASS MIX》歌曲質素或玩法令人失望，而是一般玩家對它的支持度實在有限，根本無法和推出已久的《DDR》第一集相題並論，就連一些機舖老闆都說它的收入不甚令人滿意。有人估計原因是其6個掣的玩法似乎很麻煩，所以即使割價至6元一局也乏人問津，看來大家的焦點還是放在即將推出、可和打鼓機LINK機的《GUITAR FREAKS 2nd MIX》上。

街機權威新聞社申請破產

見證了十多年業務用遊戲變遷的日本雜誌《GAMEST》，其出版商新聲社最近開始進行有關申請破產的工作，真是教人不禁唏噓。曾經非常活躍於業界的《GAMEST》，是一本專門介紹街機遊戲的專門誌，當中還會對有看頭的作品刊載攻略及製作攻略本，至於它的興起則可追溯於格鬥遊戲啟蒙者《街頭霸王2》大受歡迎之故。近年來，可能是格鬥遊戲泛濫及家用機質素過度追貼街機性能，所以導致街機市場萎縮從而影響書刊的收入，而由於市場似乎沒有復甦的跡像，估計管理層亦因這樣而決定把新聲社申請破產。

接着推出的新一期《GAMEST》將於9月14日發售，到底以後是否真的從此沒有街機專門誌？員工方面何去何從？答案要留待那一天才可分曉。

CAPCOM兩大新作使用NAOMI基板？

在業界裏早已流傳着一個情報，就是CAPCOM有兩款新作將會使用NAOMI基板進行開發，但實際上所指的卻不是已有畫面的《SPAWN》，而是立體格鬥續篇《私立JUSTICE學園2》與及模式機械人駕駛的《機動戰士高達》。《私立2》使用NAOMI開發其實早已聽過有關消息，至於《高達》則可從岡本吉起的訪問中得到倪端，當然實際資料就要等有關方面的正式發表。

十蚊有得揸法拉利

身價高達十多萬的世嘉皇牌賽車遊戲《FERRARI 355 CHALLENGE》，終於在上星期正式登陸香港，據知目前只有三台DX版來港，分別有兩部在太子聯合廣場的遊戲機中心，另一部則是位於沙田。由於這部機是使用三組NAOMI基板及顯示屏組成的，所以佔據的空間亦相當多，不過在港版本是欠奉列印玩者成績之部件的，原因是那部打印機除了成本不輕外，還需要玩者投幣才會啟動，固此變成大家所玩到的都是沒有打印機之版本。

至於收費方面，遊戲機中心將每局設定為10元港幣，相比起《DDR》和打鼓機它真的相當抵玩，可是難度卻是超乎大家想像的，有興趣的朋友不妨先看看我們今期的另文介紹(一廣告)。順帶一提，太子那間機舖遲幾天會設置多兩台《F355》，另外在JAMMA SHOW之後更會有比較便宜、只得一個熒幕的對戰專用型(TWIN版)推出，估計TWIN版的收費應該可以更平。

水袋亂舞突然有試版

不知道是甚麼理由，期待已久的3D對戰格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE》之試版在JAMMA SHOW舉行前突然在香港出現，而且LOCATION TEST地點更是大家絕對想不到的CYBER CITY。據知，當擺放了這部試版後有不少人都來親身嘗試今集的實力，效果上聽聞比起想像中的好，可是不幸地該試版只是逗留了極短的時間便消失掉，令後來想體驗「的阿奶二」的朋友望門輕嘆。





JAMMA SHOW前奏


■CRISIS ZONE

雖然本年度JAMMA SHOW已在今日正式假有明BIG SIGHT舉行，但由於截稿關係故無法進行即時報道，所以我先在這裏向大家略為介紹今次各大生產商的參展遊戲。毫無疑問，全場號召力最高的廠商應該非世嘉莫屬，它設置了約10款新作供來賓試玩，其中《DOOM》系射擊對戰遊戲《OUT TRIGGER》和職業遊戲最新章《救急車EMERGENCY CALL AMBULANCE》的可觀性估計最高，其餘像利用鍵盤(？！)來玩的《THE TYPING OF THE DEAD》和競走馬育成SLG《DERBY OWNERS CLUB》也十分有趣。與世嘉同樣很大規模的NAMCO今次也有幾款新作，屬於《TIME CRISIS》系列今次改為使用機關鎗的《CRISIS ZONE》與及傳聞是首隻使用NAOMI基板的足球遊戲《WORLD KICKS》是焦點之作，此外還有音樂作品《MILLION HITS》和其他題材特別的遊戲。

KONAMI不用多說今次也是以音樂遊戲作為主題，《DDR 3rd MIX》、《beatmania 5th MIX》、《beatmania IIDX 2nd style》、《POP'N STAGE》和《POP'N MUSIC 3》是固然之選，至於宿敵JALECO也不甘示弱，除加入了約廿多首新歌的夾BAND遊戲《ROCK'N TREND 2》外也有《STEPING STAGE 2 SUPREME》和《RAVE MASTER》等。在CAPCOM方面，重點之作理應是NAOMI基板的《SPAWN》及期待已久的動作遊戲《STRIDER飛龍2》，至於SNK則有一些格鬥系以外的作品如《原始島2》、《武藏巖流記》和《SAN FRANCISCO RUSH 2049》，另外TECMO除將近完成的《DEAD OR ALIVE 2》外也有兩款家用機逆移植作品《ONE ON ONE》及《驚天危機》。

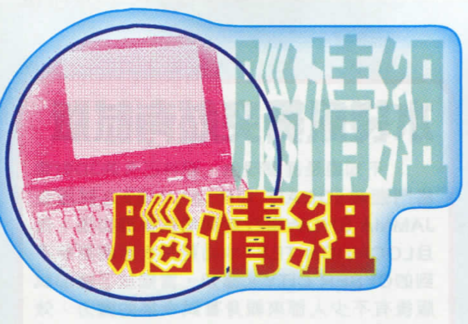


■ROCK'N TREND 2



■POP'N MUSIC 3


■OUT TRIGGER



BLIZZARD宣佈正在開發《WARCRAFT III》!

相信有玩即時戰略遊戲的玩者都會認識《WARCRAFT》這經典中的經典，現在仍高倨PC銷量榜TOP10的遊戲《STARCRAFT》也是它的變種。不過上集《WARCRAFT II》推出已有4年半的時間，大家都極之期待《WARCRAFT III》的出現，終於BLIZZARD最近在倫敦的一個遊戲展中公佈了《WARCRAFT III》的詳情。首先，《WAR III》和上兩集最大的分別，是它不再是純即時戰略遊戲，據BLIZZARD所講，它是世界第一隻RPS——Role-Playing Strategy（戰略角色扮演遊戲），上集的重要元素如資源管理、大型軍隊和與建設施等會被冒險、尋找英雄和互動環境等取代。今集的畫面不論是部隊還是地形都是全3D的（at last！），玩者可選擇的種族亦由2個增至6個（真是練都有排練）。遊戲現暫定於2000年尾推出，不過根據BLIZZARD過往的紀錄，發售日延期是家常便飯（DIABLO II……），大家聽住先啦！(時雨)



Windows有後門?!

最近微軟的Windows（OS）被一位美國科學家發現當中隱藏了一個「後門」，方便美國國家安全局（NSA）隨意進入用戶的操作系統偷看用戶的敏感資料，雖然微軟對此作出強烈的否認，但該科學家卻在最新版的Windows NT中，發現一個名為NSA key的可疑密碼，而他認為這個可以使NSA更容易在未經允許的情況下在所有Windows Copy上設置安全服務，如果事件屬實的話，對Windows 用戶來說等於沒有了私隱，甚至對電子商務產生嚴重的威脅。(MARKS)

英特爾又再降低價格!?

只不過事隔短短三星期，英特爾又再次降低Celeron和Pentium III CPU的售價。 這次降價行動將於9月12日開始，預計將降價的產品包括Celeron和Pentium III各型號。雖然這次行動看似對AMD產品的再次打擊，但同時亦是為了將在9月底推出的i820晶片組和10月推出的CuMine技術鋪平道路，不過今次降價的具體幅度還未清楚。(MARKS)

新型電腦病毒「星期四」

防病毒公司網絡聯盟發出警告，要求電腦使用者警惕一種正在銀行間流傳的電腦病毒—『星期四』，只是被發現約是個多星期。病毒研究人員發現其傳播範圍突然急速擴張，而現在以有近5000台電腦受到感染，其中一半更是金融機構的電腦系統。這個病毒會在 12月13日將儲存在C-DRIVE中的文件統統刪除，而感染對象包括運行WORD文年的Office97和Office2000電腦。(MARKS)

聾人亦可使用流動電話

英國皇家全國聾人協會最近與電話製造商—諾基亞達成了為聾人提供一款便攜式文字手機，他們正準備在諾基亞9110手機上增加Talk-Type文本交流功能，而該產品預計最早會在今年年底推出，讓聽覺不方便的人士亦能夠隨時與其仔人聯絡。(MARKS)

可看電視的流動電話?

諾基亞在8月27日於柏林舉行的IFA展示會中展示了一種新型具備了GSM電話功能，收看電視節目，接入互聯網，以及發送電子郵件等功能的流動電話。這種流動電話代號為「MediaScreen」。MediaScreen當中會內置了Linux操作系統。雖然諾基亞對MediaScreen的具體生產時間還未表態，但外界推測該產品可能將在2000年春季面市。(MARKS)

薄到你唔信

相信各位知道Scanner（掃描器）是一件夠大件的配件，但近來各廠商為了追求解決地方淺窄的問題，而不斷改良掃描器的規格。最近日本一間電腦配件廠商富士通，推出一部十分適合香港居住環境的超薄型掃描器『PLUG-N-SCAN1200CU』，特色別論當然是夠薄，最高亦只有36 mm，但仍可以掃描A4大小的圖片，這掃描器會對應最近Windows 98新的輸入系統USB，和附送軟件《Photo Express 2.0》《超整理er》，價格34800日圓。(山寺良牙)



出街也可Scan東西?

絕不是說笑的話，最近松下電器便發售一部可以不用與電腦連接的手提掃描器『KX-FS10N』，特色除了是手提外，亦只需三粒AAA電芯便能操作，內藏的Fresh Memory能最高儲存60張圖片，包括電芯重量亦只有195 g，而且黑白畫像的解度亦能高至200×200 dpi，售價23000日圓，對於經常要到圖書館搜集資料而又想將他們輸入電腦的人是最佳選擇。(山寺良牙)



終於有真正的新作品推出!

出了名移植《電車GO！》系列的電腦遊戲廠商「Unbalance」，最近有新的作品公佈，而且是首隻原作戀愛模擬遊戲，名為《為明日戀愛吧！》(譯名)，故事是說主角過了10年後再次回到故鄉，並且成為高中生的主角再次遇上以前一起玩的女孩們，究竟之後會發生甚麼事呢？遊戲現予定秋天發售。(山寺良牙)



ULTIMA ONLINE 2?

據知「Game WEEK MAGINE」在9月15日的最新一期內，其中一則有趣的內容是有關開發《ULTIMA ONLINE 2》的訪問，據悉Origin System Inc.及McFrarlance Toys將合作一個名為《Todd McFarlance and Origin ULTIMA ONLINE 2》的計劃，據McFrarlance Toys的發言人表示，他們不只製造生產《UO 2》的ACTION FIGURES，而且更著手參予開發《UO 2》遊戲中的人物設計，最後，他們更暗示，《UO 2》將會於2000年的9月發售，希望消息屬實罷。(IKI)

蘋果G4面世

蘋果電腦公司最近公布了其最新款的G4電腦，據知這部POWER MAC G4電腦的運算速度每秒逾十億次，其晶片是由蘋果、MOTAROLA和萬國商業機器共同生產，據知其速度比PENTIUM 3更快上一倍！電腦配以一個廿二吋的超薄MONITOR，售價為6500美元，預計下月發售。(IKI)

Matrox推出新卡

最近Matrox Graphics Inc. 宣佈將於9月份推出Matrox G400 Flat Pannel add-on card，這張介面卡最特別之處是可讓用家自由UPGRADE任何OEM-installed 的Matrox G400系列Graphic card，這張介面卡售價為59美元，並不須求任何特別DRIVER或BIOS。(IKI)

Madden 2000

E.A.（ELECTRONIC ARTS）最近公佈其新作《Madden NFL 2000》將同時推出PC及N64版本，其中PC版玩家可透過INTERNET與友人進行網上對戰，其網址為www.easports.com。另外，廠商亦預計會於未來日子推出PS版及COLOR GAMEBOY版本。(IKI)

你等幾號巴士呀？

巴士GO！

巴士，可說是眾多公共交通工具中大家接觸得最多的一種，也許是出於「巴士情意結」（定係「巴士情緣」？），在中學時代總覺得在巴士站等待那個「她」是一件幸福（？）的事，自此筆者亦迷上了巴士這玩意，以下介紹的則是有關巴士的網頁。





巴士狂熱

http://www.glink.net.hk/~bustop/

最大的巴士網頁之一，網羅了絕大部份的巴士LINK SITE，巴士迷必到之WEB SITE。



BUS EXHIBITION

http://home.netvigator.com/~gakei/hkbec/

可謂是「巴士博物館」，網內擁有不同類型的香港巴士圖片，巴士迷朝聖地其之二。



Bus Fan World

http://www.busfanworld.org/

一個由香港巴士迷組織的「巴士迷世界」網頁，大家可在網頁內互相交流意見。



Bus XPRESS Lane

http://www.geocities.com/MotorCity/3361/

一個輕鬆有趣而非太著重資料性的網頁，內有巴士笑話及IQ題供大家「享用」。

619 Bus Page

http://home.bre.polyu.edu.hk/~bs509898/bus.htm

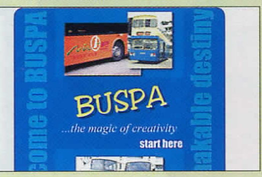
網內擁有全港最新巴士路線，非常實用的網頁，不論是否巴士迷也不能錯過。



Bus Paradise

http://w3.to/buspa/

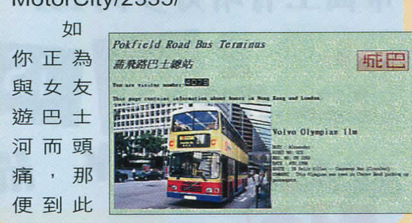
網頁內滿載了巴士圖片及巴士新聞，身為「巴士迷」的你還是快快CLICK進內罷！



Pokfield Road Bus Terminus

http://www.geocities.com/MotorCity/2335/

如你正為與女友遊巴士河而頭痛，那便到此網一遊罷，因為網內包含不同的遊巴士河路線。



Kowloon Motor Bus

http://www.kmb.com.hk/

九龍巴士（一九三三）有限公司的官方網頁，其中的「九巴之歌」更是不可不聽！





Capital Citybus

http://www.firstcapital.co.uk/

一個絕「正」的英國首都城巴公司官方網頁，內有巴士路線及WALLPARER可供下載。



New World First Bus

http://www.nwfb.com.hk/

新世界第一巴士服務有限公司的官方網頁，其中更可下載的紙製模型巴士更是一絕！

協力：子濃、ROY
Model：Michelle
TEXT：MARKS

不如等我將你的難題逐一擊破！

市面上有咁好多間ISP，究竟揀邊間好呢？









AOL.COM.HK




和記互聯網 HUTCHCITY



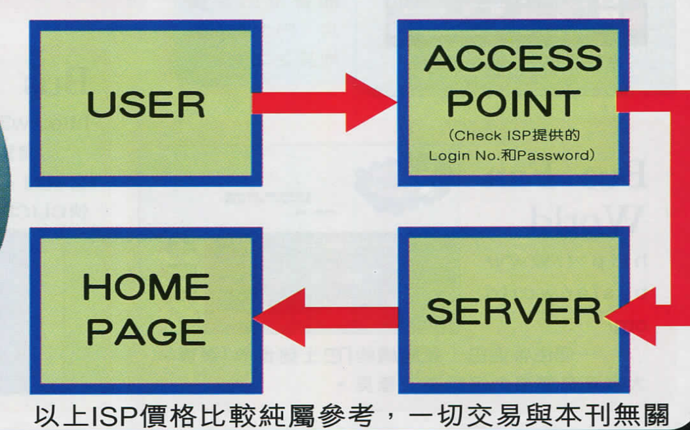

做個至醒網上初心者

由於知識的快些膨脹，使每個人在翻閱書本時，都會到資料的寶庫—互聯網找尋，而且現在電腦硬件價格不斷地下跌，令到個人電腦亦不斷地普及，從而互聯網亦變得重要起來。相信有很多剛剛買了電腦的人都會不知道怎樣令電腦接通互聯網，所以今期會介紹一下要用甚麼途徑通往廣闊的互聯網上。



點解要申請ISP？

因為只靠MODEM和電話線是無法走進廣闊的互聯網(INTERNET)世界，而ISP(INTERNET SERVICE PROVIDER)就是提供讓用戶進入互聯網服務的媒體，如一張無形的互聯網通行證，即就算各位家裏有多厲害的電腦都無法自行進入互聯網，情況好像一輛馬力強勁的車沒有鑰匙，就無法有公路上奔馳。



以上ISP價格比較純屬參考，一切交易與本刊無關

咁多間ISP，間間都話自己上網最平，真係唔知點揀？

格價比拼

既然有這麼多間ISP存在，他們都各自有多個不同套餐，收費價錢亦有不同，現在就由我為你來一次ISP套餐價格比較，計算方式為「月費+PNETS（小時）××使用小時」。可能你會問為何有些ISP提供的套餐PNETS費用多過香港電訊所收取的HK$1.98，因為這種套餐的目標顧客就是低使用量的人士，所以使用時間越長，收費就會比普通套餐超出越多。

如果你每月上網時間只有30小時的話

最平ISP就是i-cable(Cable TV用戶個人A)和CTInets同樣價格為HK$59.4（首三個月平均數）

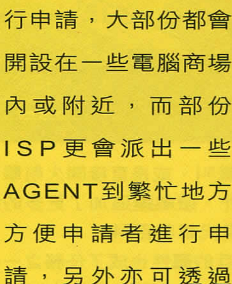
如果你每月上網時間只有100小時的話

最平ISP就是i-cable(Cable TV用戶個人A)和CTInets同樣價格為HK$198（首三個月平均數）

邊到可以申請ISP呢？

依到就可以申請啦！







其實申請ISP可以有很多不同的途徑，而最快捷當然走到ISP的門市部進行申請，大部份都會開設在一些電腦商場內或附近，而部份ISP更會派出一些AGENT到繁忙地方方便申請者進行申請，另外亦可透過INTERNET申請等等，而申請成功都會獲得一隻INSTALL DISC。

甚麼叫做寬頻網絡

寬頻網絡就是提供一種比普通MODEM的DIAL UP速度快的服務，使用者利用這種服務時便可得到比普遍上網快約幾十倍的上網速度，普通上網最多只得56K的傳送速度，而寬頻大約有1M或以上的傳送速度。現在世界各地的ISP已經逐漸開始提供這種寬頻，大部份都使用了光導纖維，暫時香港可提供這種服務就只得『NETVIGATOR』，而稍後亦有多間ISP開始提供。



終於明白晒！



TEXT：IKI



發行商：SIRTECH
發售日期：未定
遊戲類型：即時戰略
系統需求：WIN95／98

JAGGED ALLIANCE 2

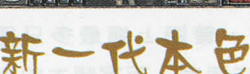
鐵血(?)!聯盟!續集!

鐵血回歸

加拿大有許多有「食力」的軟體公司，其中，在電腦遊戲界內，《WIZARDRY》(巫術)可算是經典遊戲中的殿堂級作品，其製作公司SIRTECH亦一直在業界享有極高的聲譽。三年前，當電腦遊戲界正開始蔓延一股即時戰略遊戲的風潮時，SIRTECH卻反行其道，推出了一套回合制戰略遊戲《JAGGED ALLIANCE》(鐵血聯盟)。這套遊戲非但沒有被市場的潮流所淹沒，反而獲得了眾多媒體與玩家的一致好評，並且被公認為有史以來最好的回合制戰略遊戲之一。可見得只要遊戲好玩、精緻，即使不合潮流也會獲得玩者歡迎，亦證明一味盲目地趕潮流未必就是銷量的保證。事隔三年，SIRTECH將有好消息宣佈，就是，《JAGGED ALLIANCE 2》(鐵血聯盟2)即將於今年十月，與所有的戰略遊戲玩家們見面。目前公司更公佈了遊戲的免費試玩版，透過各大媒體開放免費下載、或是在雜誌的光碟片中附上這份試玩版，可見得本遊戲備受期待的程度。





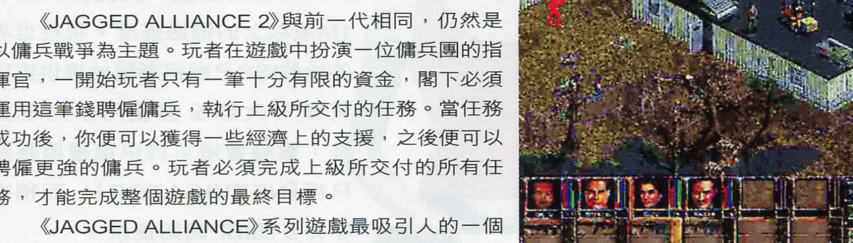




更親切的操作方法

由於製作小組在遊戲設計上深受《FALLOUT》的影響，故玩者在遊戲中也可找到一些《FALLOUT》的影子。像是平時人物是以即時的方式行走，但一到作戰時就轉為回合制，待作戰結束或人物脫離敵人的視線範圍外時才又回復為即時的方式，這些都是來自《FALLOUT》的設計。此外本作也以鍵盤搭配MOUSE，做出更複雜的指令(如集體行動、強迫移動)，因此玩者更能大展身手。

新一代本色





《JAGGED ALLIANCE 2》與前一代相同，仍然是以傭兵戰爭為主題。玩者在遊戲中扮演一位傭兵團的指揮官，一開始玩者只有一筆十分有限的資金，閣下必須運用這筆錢聘僱傭兵，執行上級所交付的任務。當任務成功後，你便可以獲得一些經濟上的支援，之後便可以聘僱更強的傭兵。玩者必須完成上級所交付的所有任務，才能完成整個遊戲的最終目標。

《JAGGED ALLIANCE》系列遊戲最吸引人的一個特質，就是它忠實地模擬出戰場上每一個單兵的動作，以及戰場本身的環境變化。舉例來說，玩者可以利用地形地物來掩護自己的行動，若是不小心被敵人發現，他們就會驚叫，或是直接開火射擊。在第二代中，這些模擬特性更為加強了，玩者幾乎可以命令人物做任何動作，像是行走、跑步、攀爬、跳躍等。此外，遊戲還追加了更多的武器、物品與工具，也引入了樓層的概念，玩者可以佔據制高點，獲得戰略上的優勢。因此，本作簡直可以說是一套現代軍事百科。

為了吸引更多的玩者，本作溶入了一些RPG的要素。因此玩者不再是只求殺死敵人、完成任務，反而培養旗下傭兵的屬性也成了任務之一。遊戲中還有相當多的NPC，這些人物通常是提供線索或是穿插劇情之用，但玩者也可以雇用這些NPC，使其成為隊員。玩者可以像其他RPG一樣，向NPC尋求線索或是購買裝備。

在遊戲中，總共會出現一百五十餘位個性與能力迥異的人物，同時也可以自行修改人物的屬性(修改幅度有所限制)。其中最令人興奮的，除了新增的武器之外，當然就是在前作中深受玩家喜愛、身經百戰的超級傭兵。像是聲音性感的女殺手Fox、冷酷而只求溫飽的俄羅斯人Ivan、彈無虛發的Gus、女快槍手Vicky....等等，都將繼續在此作登場。由於二代中人物已可雙手各持一樣武器(不過人物本身也要有此能力才行)，所以一些人物如VICKY，其殺傷力與破壞人都是一代的兩倍。

TEXT：IKI



FLY!

發行商：TERMINAL REALITY
發售日期：未定
遊戲類型：模擬飛行
系統需求：WIN95／98



前言

即將推出《FLY！》的TERMINAL REALITY公司，在之前曾推出了許多膾炙人口的飛行射擊遊戲與賽車遊戲，像是：《TERMINAL VELOCITY》、《FURY 3》、《MONSTER TRUCK MADNESS》等。此次該公司利用優秀的Photex3系統，加上高擬真度的飛機與地面景觀，故遊戲尚未推出就受到了各界極度的重視與注目。

真實的駕駛

遊戲中模擬CESSNA172RG、Piper Malibu Mirage、Piper Navajo、Beechcraft KingAir 200以及Cessna Citation10五架飛機，這些飛機都是學習私人飛機執照時所一定會遇到的幾個機種。廠方刻意地排除大型螺旋槳與噴射客機，目的在於專心一致地模擬基礎螺旋槳教練用飛機，其成果也是相當斐然。不同於《微軟模擬飛行》中儀表板配置與數量會因為遊戲可以使用的資源而受到重新排列或者是遺漏，《FLY！》中的每一架飛機的儀表板完全模擬該架飛機的所有廊板配置與使用儀器，廠方甚至還與像是BENDIX、ALLIED SIGNAL等航電儀器製造商合作設計遊戲中的儀表板配置，而且還內建GPS，讓玩者不但只能藉傳統地面助航設施導航，還能靠最先進的全球定位系統飛行。不僅如此，儀表板上的每一個按鍵、電門都是可以實際操作的，這樣使遊戲更具真實性。

真實的景觀

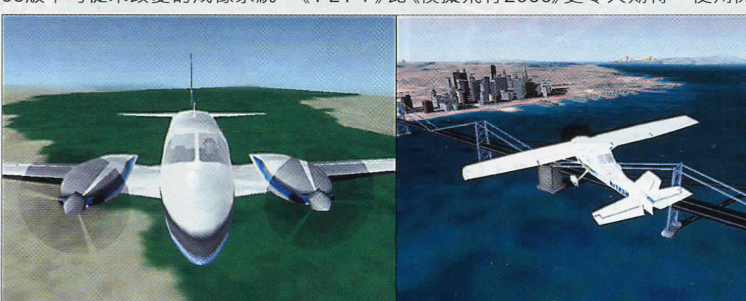
遊戲中模擬全世界9,500多個機場（足足是一般民用航空模擬飛行遊戲的3倍！），在座艙中你還可以叫出全美國52個區域管制航圖（vector map），向窗外看出去，你擁有24種不同的觀點；甚至在晚上，你還可以因時節、所處地點、與時間的不同，仰望天空看到在正確位置上出現的400亮度的星星！除了目視與儀器飛行（VFR/IFR），你甚至還可以使用星象導航！更值得驚訝的是，遊戲使用了美國國家地理資源局（USGS）的影像衛星所獲取的影像與地形資料，實際應用在遊戲地形景觀的製作上面。

真實的天氣

如此繁複地形成像計算工作與航太動力上的模擬並不會使遊戲需要高速電腦才可玩到，遊戲的最低需求配備僅為P-166、32MB RAM，以及包括Voodoo、Voodoo2、Rendition、PowerVR（遊戲也支援MacOS）以及支援D3D功能的其他3D卡。遊戲亦支援8人網際網路連線，玩者亦可以直接取得NOAA METAR線上氣象資料（如果你在美國飛行的話），讓遊戲中的天氣就跟該地當時的天氣一模一樣！真正做到了即時飛行（real-time flying）的境界。

我有我天地

有人說，《微軟模擬飛行》之所以會成功的原因就是因為它採用開放式架構（open architecture），並且公開其檔案資料格式，允許網路上各個國家的玩者建立自己的飛機、地形景觀、機場與各種物件檔。市面上其他的民用航空模擬飛行遊戲均沒有採用這種概念，所以在市場上的佔有率發展始終有限，但是《FLY！》就不同了，她採用了相同的開放式架構概念製作程式架構，遊戲一推出之後會馬上公開製造地形景觀、飛機與3D物件檔案等的發展工具程式（SDK），讓全世界各地的玩家可以自行架構自己國家的模擬飛行世界！相對於《微軟模擬飛行》從5.0到98版本均從未改變的成像系統，《FLY！》比《模擬飛行2000》更令人期待。使用開放式架構、真實的儀表板配置與航機航太動力系統特性的模擬性使民用航空模擬飛行遊戲達致前所未有的真實境界！透過open architecture，希望屆時各位可以在真正屬於自己（製造）的天空任意遨翔。



TEXT：IKI

英熊本色

魔界小王子歷險記


發行商：宇洲資訊有限公司
發售日期：8月
遊戲類型：3D動作解謎
系統需求：WIN95／98





前言

在遙遠的他方，有一個被世人稱為「魔界」的領域。在「魔界」領域之中，從很久以前已流傳一項古老的傳統：住在「魔界」中的生物，當他們的年齡到達80歲「成年時期」以後，就必需要通過由「魔界之王」所給予的試煉，只有成功通過試煉才能算是真正的成年人（魔）。今年，正是「魔界帝王」德古拉之子-小惡魔成年的日子，依照以往習俗，德古拉為將成年的小惡魔舉行成人儀式，並吩咐小惡魔去尋找一顆可為所有生物帶來元氣的「生命之石」，於是小惡魔就離開了魔界，來到人界來尋找傳說中的「生命之石」。



魔物設定篇

在怪物設定方面，遊戲中每一種怪物都擁有不同的個性，除了一般的攻擊動作之外，廠方更為怪物們設定了「個性」這個要素，其中如人見人愛的怪物-史萊姆，在個性的設定上是一個相當膽小的怪物，因此它總是先會躲在暗處，然後再偷偷的放出電擊來攻擊玩者。此外，除了一般的設定個性之外，另外還追加入怪物的屬性，基本上有「水」、「火」、「雷」三種屬性之分，而每一種屬性的怪物，均有其相對應的行動模式和攻擊方法。



遊戲特色

遊戲中到處也充滿了千奇百怪的陷阱開關，同時敵人也會作出多樣化的攻擊方式。首先，遊戲中的所有場景、登場角色人物也是採用3D POLYGON來表達，因此遊戲中充滿了各具異樣風味的迷宮洞穴、隨時有怪物撲出來的迷霧花園、充滿童畫風味的遊樂園，以及鬼影幢幢的鬼屋等。除此之外，遊戲中還有各種十分重要的系統。以下將就戰鬥系統、魔物設定及過版條件等各方面逐一作出說明。

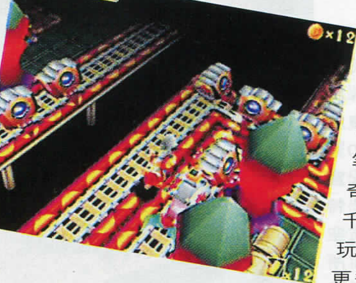


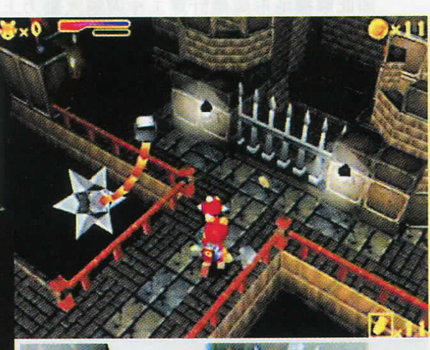
過版條件篇

至於過關條件方面，則可謂古怪又多樣化，不如其它的同類型作品，通常是相當單一且沒有變化性。在遊戲中，廠方特別設立了多樣化的過關條件；在某些時候，可能需要玩者絞盡腦汁，想出解開謎語的方法，又或者是要求玩者大發神威，將怪物們殺個全滅，亦有可能只是要求直接打倒首領就可過關也說不定；總而言之，在遊戲的過關條件，絕不是單一無變化的，相對來說，這種過版設定能大大提高遊戲的耐玩性。

戰鬥系統篇

在動作方面，本作的「戰鬥」方式可說是遊戲最大特色之一，它並不如其他同類型作品，只局限於單純的攻擊動作，除了一般的揮動攻擊、衝刺攻擊、跑步攻擊、聚氣攻擊外，玩者亦可使用其它各式各樣的攻擊性道具作為輔助。遊戲十分重視玩者對於各種陷阱開關的運用，如能巧妙的運用這些陷阱開關和武器設備，對於戰鬥過版是十分有利的。例如玩者可以在狹窄的通道上，先放置「雷電放射器」，然後引誘怪物們進來後，便把它們活活電死；或者是直接把討厭的怪物們引誘到陷阱區後，然後再輕輕的拉下起動陷阱的開關，讓他們變成了一串串的「串燒三魔物」，又或者……等等，總之，各式各樣「新奇有趣」的武器設備，和千奇百怪的陷阱開關，讓玩者在戰鬥方式上，能有更多樣化的選擇。







後記

很久也沒有見過如此令人感覺爽快的動作遊戲了，雖然在遊戲故事的設定上難免予人「土」的感覺，但始終動作遊戲重要的一環是那份「爽」的感覺啊！加上此作又加上了不少攻擊性輔助道具，令遊戲滲入了戰略性，再者，誠如先前所說，多變的過版條件不僅令遊戲的耐玩性得以提高，更可以間接地平衡了遊戲的難易度，進一步拉闊了玩者的層面。



撰文者：山寺良牙



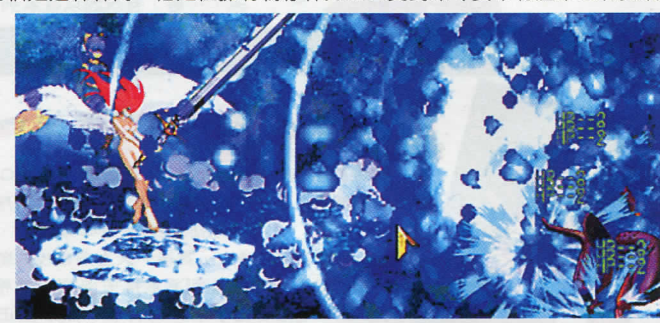
Guidance Sword美麗的瑪拿



製造商：TGL
發售日：予定9月發售
價格：5800日圓(CD-Rom 2枚組)
類別：RPG
系統需求：Windows 95／98

有否覺得這遊戲的名字似曾相識呢？事實這遊戲在早前便推出過中文版，而今作「美麗的瑪拿」就是前作《Guidance Sword》的續編，而且是將中文變回日語而已，今作的主角亦會一下子改變，前作的主角加爾已不再是主角，反而前作的女配角「瑪拿」在今作中會變成主角，不如先了解一下遊戲故事後，再說明今作特色吧！

遊戲故事發生於前作故事之後，從瑪拿與加爾分別後開始，加爾完成了他的志願，而瑪拿則繼續向「夢幻之世界」進發，去尋回她的宿命和她的真正身份，途中於她被一位名叫謝瑪的扮有型的老伯追進森林內，他是位擁有鴨仔神力並且受到命令要帶有溫柔又有勇氣的人回去，那亦即是說要與世界和平作對；後來於某處瑪拿又認識到一名美少女魔法師名叫露露，之後二人便一同出外繼續旅程，那之後兩個女孩繼續冒險會遇到甚麼有趣的事呢？





今作遊戲基本系統與前作是一樣的，不過今作在容量方面則會增加到兩隻，特別是在動畫方面的數目更是增加不少，另外在魔法攻擊方面，一看畫面之下便覺得更具逼力感，有玩過前作的玩者，今集該不容錯過了！

撰文者：山寺良牙

瑪莉工作室／艾莉工作室



原製造商：GUST
製造商：不明
發售日：予定冬天發售
價格：未定
類別：RPG
系統需求：Windows 95／98

曾經於角色扮演遊戲界中風靡一時的新類型遊戲——《瑪莉工作室》與《艾莉工作室》，在家用機種中推出了數個版本後，現在終於決定移植到電腦上了。

首先別以為這些是重出，之前在電腦上推出的只是一些畫集、桌面裝飾軟件，而今次所推出的是正式遊戲版，亦即是說將家用遊戲版本移植過來。不過他們不會單單的移植便算，還會增加一些新原素，例如：新的事件、故事、利用電腦的時鐘會出現一些新的事件(這個在Sega Saturn版和PlayStation的Plus版已增加過)，不過這些還未算吸引，下面所說的更會令玩者驚喜不已。

首先今次電腦版的第一個特色，就是可以兩個版本有「連動性」，這個連動性是甚麼呢？在原故事中，「艾莉」的故事是發生於「瑪莉」的後面，亦即是說若玩者同時擁有兩個遊戲的話，玩過《瑪莉工作室》後，可以將某部份資料承繼到《艾莉工作室》，當然是會令「艾莉」的部份較易玩，不過究竟會承繼甚麼資料，那就不得且知了！

另外今作電腦版的另一特色，就是可以連接到國際互聯網，可以與其他有玩這遊戲的玩者交流一番，亦可以於網上將玩者調好的道具作買賣用途，令遊戲中主角所持的金錢量增加；不單只用作CHAT和買賣，玩者亦可以將遊戲維行記錄傳到公式網地內，可以用它來下載一些有趣的小飾物或資料。不知本人若買回來後，能否於香港換取這遊戲的資料或是小飾物呢？



心跳 ON AIR FINAL

撰文者：山寺良牙

製造商：BUTTON UP　發售日：發售中
價格：10000日圓（一般版）　類別：SLG
系統需求：Windows 95／98

為記念日本電台「文化放送」開台45週年而推出的電台節目監製模擬遊戲——《心跳ON AIR》，於早前推出過其「1、2」集後，終於推出最後一作「FINAL」，而今作廠商會將過往「1、2」集所取得的經驗，再度用於「FINAL」中。

遊戲系統基本與以往系列是一樣的，也是玩者原本的身份只是位電台節目的助監（助理監製），後來於某個機會中，節目總監「片寄好之」看上了玩者，於是便給玩者一個發展所長的機會，亦因此玩者便成了該節目的監製；遊戲的流程一如以往，也是先提出計劃書，如：節目名稱、主持人、取向、話劇……等，當這些得到決議後，玩者便需編排下週節目中的程序表，當中可以請其他嘉賓們上來做節目，又或者可以利用其他傳媒（如：雜誌、報章）來採訪……等，以增加知名度和收聽率，目標當然是成為公司內擁有最高收聽率的節目。

而來到今作，除了製作人員和文化放送內的職員會增加外，主持人方面亦會作出相應的調動，今作玩者可選的主持人，即日本人氣聲優們計有：小西寬子、金月真美、成績村まゆ子和宮村優子；另以往系列中一直也可以請嘉賓上來做節目，而今次可選的更有8位之多，一下子記不盡，他們也是十分出名，計有：久川綾、松野太紀、小森まなみ……等，有玩過以往系列的玩者，今集該不容錯過了！



L～eru～

撰文者：山寺良牙

製造商：TOPCAT　發售日：9月3日
價格：8800日圓　類別：AVG（18禁）
系統需求：Windows 95／98



曾經開發《WoRKs DoLL》的遊戲廠商TOPCAT在該遊戲發售不久後，再次有新作公佈，就是今次所介紹的《L～eru～》。故事開始於主角大學畢業禮時，在還有兩星期便成為社會人，其後一天主角在校內遊盪之時，被一位女心理學講師「香坂祥子」叫著，並希望主角能幫助她做心理學研究題材後，故事便正式開始；當時接下出場的是主角舊女友榊恵美，她因為目標是舞台演員的關係而暫時與主角分開，與其說是分開，倒不如說只是二人不經常連絡而已，其後某次主角受到惠美的邀請到她家中的茶會，亦因此而遇上其他八位女孩，那之後主角與八位女孩的戀愛午事亦由此而起。

遊戲特色是以短時期為目標，日期只由3月16日至29日，反而在畫面與及對白方面均會落足心機，尤其是事件畫面時更沒話可說，而遊戲方式基本也是選擇對白而令故事產生變化的一類。

DARK SOLID

撰文者：山寺良牙

製造商：TGL　發售日：發售中
價格：8800日圓　類別：實時SLG
系統需求：Windows 95／98、最少Pentium 133 MHz

《STAR CRAFT》相信大家玩得多了，各位有否興趣玩玩日語版的《STAR CRAFT》呢？本人並不是說真的玩日語版，而是想介紹下一隻由TGL所開發的實時戰略遊戲——《DARK SOLID》。

以往曾經在本欄介紹過此遊戲，不過當時只是有很少的資料，不過到現在遊戲發售後，便有更多資料出現。首先遊戲的歷史背景是會十分之細緻，在初時可能只有二三大勢力，不過在時代的經過後，會根據不同的歷史人物的上台、沒落、以至他們所推行的政策，均會全數影響到遊戲以後的進展，特別是在各軍勢力方面，更有可能出現分裂、合併之類的特別情況出現，不會只限定一個故事發展。







推銷員手記

隻舞晨：大家部腦過唔過到9月9號呀?

怎樣做好一個人？（二）

上回講咗所謂的生命，之不過咁，除咗生命之外，其實有好多東西也是好好的做才可做好一個人。

說話

俗語有云：「病從口入，禍從口中」，其實有不少人有會說他人甚麼「積口德」，這又真是一個人要好好的小心的事情，因為說了出來的話就像潑了出去的水一樣，不能收回的，所以在說話這一環上是要非常小心的，當然，這不是教大家經常講大話，之不過，有一些大話是非說不可的，就如一些人說：「善意的大話不妨講……」這話真是非常高明啊！

講到說話，有一些則不能講的，那便是「是非」，有一些人到處說他人的是非，這些人簡直是人間的敗類，這種行為是最要不得的，不過，也有不少人一直也是靠這種的說話而生存着，沒有這種說話，這種人便不能生存，因為他們所沒有的便是實力，唯有用最下賤的手段來向上爬吧！

做事

有人說：「小說話，多做事……」這話又是充滿智慧的說話，因為不論大家怎樣說話，也得到做才能真至成功，正所謂空口講白話是沒有用的，能夠言行合一，才能夠真正成為一個「實在」的人，當然，有不少人是「不說話，只做事」，然而，這也非一種好的行為，因為這種做法只會使自己更加封閉，對自己和他人也不是一件好事，因為甚麼也收起來的人只會令身邊的人對自己有更多的猜疑，這樣對人際關係是有害無益的。

朋友

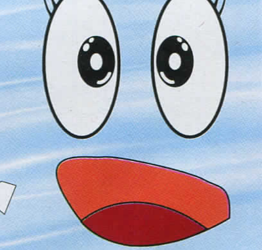
所謂「在家靠父母，出外交朋友」，朋友在一個人的一生之中亦是非常重要的，而不論是作為一個「朋友」，又或是結交朋友，也會響自己的思想和行為的，對於作為一個朋友，最重要是「真誠」，這是大家也懂得說的，不過，有多少人能真正做得到呢？大多數的人也抱着「有着數便是朋友」的心態，當然，古語有云：「道不同，不相為謀」，其實這也是做人的道理，亦是真心的做法，不欺人亦不瞞己，做人如此，心安理得。

今期版位又用完了，再見！

下期續

BY：赤目黑龍

MS留日記



下期
新題目與大家見面
THANK YOU！！

在假期除了四處逛街之外，還有到別的同學宿舍暫住幾天，在那兒終於可以真正的煮飯食，因為一個人煮飯給一個人吃，是多麼困難的事，而且費用與出外食都是差不多，所以當時有幾位同學一起煮飯食，不單容易處理；還很便宜，再者又能從中學會煮飯。

在假期過後面前的就是期末考試，當時筆者由放學後必去的遊戲機中心改為學校的自修室，每日在那兒溫習至下午六時，回到宿舍吃過晚飯後，連電視也不看繼續溫習，這種狀況維持了兩個星期，考完試後筆者自然回復原狀，四處逛、到秋葉原、去打機等等，不久期考的結果終於都公佈，還將名單訂上大堂上，當時筆者的心情很緊張，也沒擔子去看，就在課室上課時，同學們均說筆者的成績好，初時筆者都不相信，直至筆者到大堂看，才知道自己的成績在全級中排行第六名，這個結果令自己都不相信，因為在香港讀書時都沒那麼好成績。

取得這麼好的成績，當然第一時間向家人報告，不過換來的卻是一個極壞的消息，從此筆者活在不愉快之中。學校的老師們和同學們都為筆者而擔心，她們的安慰雖能令筆者的心情好過，但始終事實是不能改變，只好低下頭來面對這個殘酷的現實。直至到現在筆者仍對此事十分之介懷，時常在想這麼辛苦是為了甚麼？只是為了在日本讀書；學好日文，但是結果卻是如此。

《MS留日記》到今期為止，雖然筆者都有點不捨得，但再寫下去只會令自己回憶起不好的事，所以……而接下來的一期，將會以新題目來與大家見面，若讀者們對新題目有意見，不妨寫信或E-MAIL給筆者，當然越快越好。THANK YOU！！

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

四格漫話





赴日製作攻略本之秘話 VOL.2

一丁目遊樂場

番外篇



上期說了到日本製作攻略本時的基本東西，今次輪到談談一些日常生活（生態追擊……）。

每天早上8點，是在下預定起身的時間，這時起身的話，可以有45分鐘洗面、刷牙、到酒店地庫吃免費早餐……但因為前一天太晚（太早？）睡，結果8點45分才醒來，每天如是……

離開酒店後，首先要走一段約15分鐘的路程才能到達CAPCOM的大樓，之後便開始早上的工作，在下還有機可以打，但一起前來的CAPCOM員工便要自己想辦法解悶，最常見的是預先帶些小說之類的來看，但亦有利用這機會讀日文的、亦有下載本地報紙網頁內容公睇同好的。

一般來說，早上11時45分是上午工作完成的時間，這時候日本的CAPCOM職員會收起在下手上的金碟交回海外事業部，然而便找地方覓食。最常到的地方當然是CAPCOM的食堂吧，那裏的好處是價廉物美，款式又日日不同，但最緊要的還是我們會早其他職員5分鐘到達，於是乎便不用捱排隊之苦。

日本的飯和香港的飯一樣，都是會令人飯氣攻心的，因此午飯後再次展開工作的初期是最辛苦的，由於BIO系的遊戲BGM不會太吵耳，用來哄自己睡就最適合不過……但想還想，始終也是不可以睡的。

下午時段有時候會出現一些意想不到的訪客，他們大多數都是那些CAPCOM職員的同事，每次到達一般也會吹10分鐘水才回去的，此外下午到了約4點時要開始決定當日的工作時限，對在下來說當然是愈遲愈好，但因為CAPCOM方面的人要趕回家，時間只能取一個適當的數字，簡單來說就像街市買菜一樣，對方開價6點收工時，一定最少要還價8點收工，這樣最後才有可能在一個較合理的時間收工。

下期再說。

（PS.歡迎各位為本欄提供意見或分享心得，來信可e-mail至：jjwong@eastmail.com）

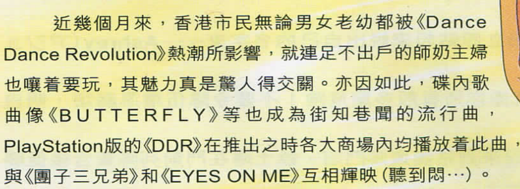
TEXT：J.J

老福吹水站

跳舞機的歌曲



近幾個月來，香港市民無論男女老幼都被《Dance Dance Revolution》熱潮所影響，就連足不出戶的師奶主婦也嚷着要玩，其魅力真是驚人得交關。亦因如此，碟內歌曲像《BUTTERFLY》等也成為街知巷聞的流行曲，PlayStation版的《DDR》在推出之時各大商場內均播放着此曲，與《團子三兄弟》和《EYES ON ME》互相輝映（聽到悶…）。



有人認為音樂遊戲系列是解救現今遊戲界的妙藥靈丹，筆者卻不敢苟同，同時還有一些有趣個人見解想和大家分享。既然《DDR》是打着「跳舞革命」的旗號，那麼遊戲中的音樂取向應該是較偏向DISCO MUSIC的，即使不是也應該頗偏向節奏輕快的品種，不過在《DDR》裏有些節奏較慢的曲目則不大適合用來跳舞，這個問題尤其在「外傳作品」《DANCING STAGE TRUE KiSS DiSTiNATiON》十分明顯。有聽開小室音樂的朋友都應該知道，TKD之路線是略帶R&B風味（只是略略！）的作品，和跳舞機不大匹配，我認為globe或者早期安室的歌曲更適合用來做跳舞機BGM，當然trf全盛時期的《CRAZY GONNA CRAZY》、《masquerade》和《BOYS MEETS GIRLS》更是貼切。

若KONAMI會推出夾Band遊戲，就一定要收錄人所共知的流行曲，例如《HEAVEN'S DRIVE》、《WINTER, AGAIN》、《Happy Tomorrow》…

如果大家對上文有甚麼意見，歡迎來信指教指教，地址是「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明給福田便可。

TEXT：福田

TEXT BY MS





序章 1 —— Ashrey 編

一輛載着數位軍人的軍車在峽谷中駛過，他們的目的地是不遠方的枯萎遺跡(枯れた遺跡)。隊伍中的隊長向眾人說明今日的任務——



「擄走少年的犯人就在前方的舊遺跡裏…人們通稱為『枯萎遺跡』，從情報中得知他們在裏面不願出來，我們現在實行最後的任務確認！」

「例如是新設的特殊部隊的事，有沒有聽過？」鎗士隊隊員A說。

「(沒錯了！如果在今次的任務中有好表現的話，有可能會被選擇成特殊部隊…)」鎗士隊隊員B在想。

「喂！你呀！好像說些甚麼般！你新來的嗎！你叫甚麼名！」隊長說。

鎗士隊隊員B立即站起來說出自己的名字來——Ashrey(アシュレー)

「出事現場就像你所看般多麼危險！不要令隊伍增添麻煩，明白嗎！Ashrey！」

很快眾人紛紛來到枯萎遺跡門前，鎗士隊在門前列隊集合後便聽從隊長的命令——

「我們第三班的任務是衝入遺跡裏，並盡快確保人質的安全，由於遺跡內有很多Monster，大家各自要小心，好！作戰開始！」

鎗士隊隊員一個一個進入遺跡內，Ashrey也不例外，正當Ashrey走進遺跡的最底層時(即★處)，發現一位受傷的鎗士隊隊員，於是便上前觀看他的情況——

「喂！振作點！可以站起來嗎？」

「你不是新來的…被你看見我這樣…在這兒立功的話就可以轉入傳聞中的新設部隊，卻給你看見這狼狽的樣子。」



「不要勉強，在未得到別人來救援時留在這兒比較好。」

「的確如此！好吧！將你見職一下！」

受傷的鎗士隊隊員拿出小刀，並向左則的藍色圓筒形機關揮去，這個機關由藍色轉為橙色，旁邊的門立即開啟。他決定將小刀交給Ashrey，還說利用它來開啟通道，當Ashrey取得小刀後繼續前進(此時已可利用口掣使用Goods——「小刀」)，不多久他便來到遺跡的盡頭，還可以聲到犯人的聲音。



「我們只是輕輕擄了一個人，今後就可以有富裕的生活…」首領格說。

「是的、若是強行捉人就不行，現在我們怎麼辦，格加魯(ガンガル)，鎗士隊的人很快就衝進來。」部下A說。



「不要慌張、史克(ズグ)、他們幹得甚麼來！喂！基魯克(ゲルグ)、思考各式各樣的事是你的工作呀！」

「思考後的結果是我們擄走人是無用的…最初時不是已向你說過嗎？」

「甚麼、你由幹此事之前已說出這個結論？那麼他豈不是成為廢物…算吧！你在幹什麼、還不撕票，然後離開這兒。」

「喂！你們要我當人質，甚麼東西都取不到，第一、你擄走一個沒有親人的人當人質，那會有誰交錢給你們。」

「老大、我已向你說過…」基魯克說。

「是…我在發夢嗎？」格加魯說。

此時Ashrey大概已知道情況，於是便利用小刀引誘人質的注意——

「喂！我是來救你的…犯人只得3人嗎？」人質回應說：「嗯！」

「是嗎…辛苦你了…你叫甚麼名？」人質回應說：「杜尼(ドニー)」

「明白了、杜尼、可否與我合作？」杜尼回應說：「可以、但是甚麼？」



「我想你引開他們的注意。」杜尼回應說：「明白了。」

於是杜尼依照Ashrey的說話，走到格加魯三人面前大倒亂，三人被這小子氣得追逐起來，杜尼為了避開三人的追捕卻不小心解開Guardian封印，Ashrey並沒有留意到此事還上前逮捕這三個犯人，這個時候整個選跡都震動起來，Guardian卡利科斯(カリヴォス)出現在各人面前，眾人一起向出口方向逃去，由Ashrey留守最後，當來到分支路時，犯人與杜尼卻分頭逃走，卡利科斯向着犯人的方向追去，為了不讓出現傷亡，Ashrey掉頭引開卡利科斯，五人集合後同時向着出口前去。

另一方面在遺跡外的鎗士隊隊員，利用雷達探測到遺跡內有巨大生物反應，相信是解開Guardian封印所致，而且最惡劣的情況，將會是由這Monster體內分泌出來的液體，會因其揮發性過高而令到選跡發生爆炸，鎗士隊隊長得知此時後便立即下命全軍撤退，他為了將受害的範圍減至最少，更決定利用巨大Arm射向遺跡去，因為已沒時間再等待其他隊員離開遺跡。就在Ashrey到達出口之際，鎗士隊隊長前來——

「你們快些離開這兒，因為一會兒便會使用巨大Arm將這兒一口氣消滅。」

「用巨大Arm？可是遺跡內還有很多同伴！這樣做的話…我做不到…」

「這是命令！不滿的話就等於違反命令！」



「為了這個目的、而要我犧牲其他人的生命，我做不到，並不只是我、隊長和在這兒的人，都不會希望這樣的，大家的心都是一致。請指揮在遺跡內的同伴撤退吧，我會拖延時間的。就讓我阻止給你看！」

此時卡利科斯已來到眾人的面前，Ashrey獨自上前對付牠，幾經辛苦，Ashrey終於將卡利科斯打倒，由牠引發出來的爆炸，只是令到入口處出現細小的火種，眾人都平安無事離開遺跡，就在各隊員上車回程之時Ashrey向隊長承擔一必責任——

「…我無視命令；私自行動…已有所覺悟。」

「那當然！我會對今次事件作出處分！在這之前自己反省一下！」

「只是這樣…」隊長轉身說：「不服嗎？」

「不、多謝你！」

就是這樣剛入隊的他，結束這個漫長的一天…他在想：「(我想提出我的想法，但結果只是違反命令。不過我並不覺得自己做錯了，不論是誰都不想傷害其他人，大家所求的結果不是一樣嗎？為何人要選擇錯的方向？不明白…真的不明白…不要緊、難得會有處分，還有很多時間讓我去想…)」



枯萎遺跡MAP

1.1ギミルコイン
2.ミニキャロット
3.ヒールベリー
4.ヒールベリー
5.ヒールベリー
6.ヒールベリー
7.バレットチャージ
8.わんりょくアップル

序章2——Lirka編

在一條村落裏，一群話事人正在開會討論，有關找「候鳥」工作後的報酬問題，大家都為此事而煩惱，就在眾人靜心思考的時候，突然隱約聽見一把少女的聲音，接着從天花板降下來的閃光，卻出現一個少女來——

「對不起、對不起…我遲到了。我還未熟練使用瞬間轉移的方法…不過這樣還好，最少今次是最後一次，否則我想又會去了些不知明的地方…」



雖然這少女不斷向眾人道歉，但是他們並不認識這古怪的少女，只好目瞪口呆看着她，少女見眾人都默不作聲，便看看四周的環境，才發覺自己去錯地方——

「…這兒不是Valeria(ヴァレリア)之家，那麼、又…」

「是的、那麼、你是誰？」其中一位村民說。

Lirka說出名字後受到村上的人優待，Lirka便決定留在這兒稍作休息。就在別的屋子裏，她與一位小孩吃過飯後便開始交談起來——





「對不起！剛才真是失禮，我真不行呢！瞬間轉移術又失敗…再加上自己又不擅長使用轉移道具。即使現在是學習魔法的階段，但是對於那道具…」

「很利害！姊姊懂使用魔法。」在旁的小孩說。

「不~、普普通通。」小孩繼續說：「很利害、很利害呢~」

「並不是這麼利害的，其實任何人都可以使用魔法。」

「我都可以！？是怎樣用的！？」小孩興奮地說。

「當然可以！例如在一個很嘈吵的地方，都會很不可思議地聽到自己所喜歡的人之聲音，這就是像魔法的東西，明白嗎？」

「不太十分明白。」Lirka說：「是嗎~！不過明白這個就可以，魔法是任何人都可以使用的，而且是甚麼都可以的力量…只要正確地使用、就像那時般…」



Lirka回想起過去，自己仍未能完全運用魔法的時候，在一個叫Millennium puzzle（ミレニアムパズル）的異次元空間內徘徊，當時的她非常害怕——

「姊姊！怎樣做是好？我不知道！我一個人；甚麼都不知道！！」Lirka哭着說。

「不要緊、放心吧！不要再哭了！在你的後方，不是看見一個大的Switch Block（スイッチブロック）？試將魔力輸入裏面。沒問題的、你一定可以做到的。」Lirka的姊姊說。

Lirka聽到姊姊的鼓勵，便站起來轉身用炎魔法射向那Switch Block，可是試了幾次都無任何反應——

「不行啊！不要說可以吧！我不能像姊姊所說那麼順利…」

「姊姊也不是時常都這麼順利，不是曾試過控制Gate失敗嗎？再嘗試吧！今次要將這門打開。」

可是不論Lirka如何向那Switch Block發出魔法，都不能令下方的大門打開，她姊姊見Lirka幹不到便決定教她用其他的方法嘗試。

「今次告訴你用其他的方法，沒問題的，因為今次的會比較容易。」

「一開始就應該告訴我啦！」Lirka的姊姊說：「是呢…在這兒的下方



不是有幾塊細小的Switch Block？與剛才的同樣，將魔力輸入裏面看看…」

Lirka跟着姊姊的説話做，結果順利將魔力輸入Switch Block內，從而令腳下的踏板消失，Lirka見今次嘗試成功便回復信心來，並依照姊姊的吩咐將魔力輸入其餘3個細Switch Block內，就在Lirka行到綠色水晶面前時，其姊姊欲言又止，



Lirka便沿着通道前進，利用輸入魔法到Switch Block來開啟機關，就在最後一站，記下四條不同顏色的柱之高度，並依照其高度開啟最後機關，不久她終於成功將餘下的Switch Block輸入魔力，大門即將打開，可是Lirka看不見姊姊，只看到空無一片的地方，而且她姊姊的聲音越來越微弱，就這樣Lirka返回現實的世界。說到這兒後Lirka再一次強調魔法是任何人都可以使用，此時這家的屋主回來——

「爸爸！」小孩的母親說：「怎樣？是否找到更好的方法？」

「不、一點也沒有…」Lirka說：「不好意思…你們有甚麼困難…如果我做得到的話，我可以幫手的，可否告訴我？」

「…呀~這是數日前的事了…這條一向和平的村落，突然在每晚受到怪物的襲擊，雖然牠沒有傷害村民，但是卻令人每晚都慌張起來，今朝的會議就是討論這個問題。」

「請交讓我協助你們！」屋主說：「可是、像你這樣的女子…」

「姊姊懂得使用魔法的，爸爸！」Lirka再說：「請交給我去辦！！」

他們都沒有其他辦法，只要靠Lirka一試，就在當晚Lirka在到村上巡視，突然聽到村民的叫喊，看來那頭怪物已來了。Lirka勇敢地走到該怪物的面前，原來是一隻暴食獸奧利艾魯（オリヴィエル），戰鬥就這樣展開，Lirka利用自己最擅長的火炎魔法將牠打倒，從而解救村民的危機，村民們看見怪物被打倒興奮不已，此時天色已亮，Lirka也要趕去Valeria之家，於是向村民告辭，村民們非常感謝她的協助，他們送了一些食糧給Lirka後，Lirka便利用瞬間轉移術離開此地，大家看着她飛去的方向，就像祝福她旅途愉快般。不過Lirka又再次失敗，不過她是不會放氣的。



序章3——Blood編

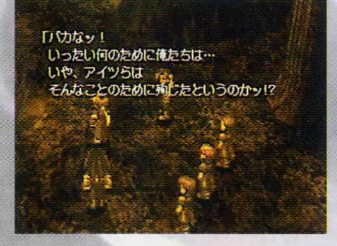
在五年前的一個晚上，有一個人正在山邊的地方冒雨逃亡中，就在一個細小的崖壁旁，有兩位警衛連同警犬正在追捕某人似的——



「奇怪、明明是來了這邊…不過這樣惡劣的天氣，相信那傢伙的體力已到達極限，不會逃得很遠的，再搜索一下吧！」

兩位警衛離開之後逃亡者Blood（ブラット）鬆了一口氣，這令他回憶起過去的事——

「的確我所流的血，比起在迷惑的時代開始所流的淚還要多。」



「一口氣走吧！不要再延遲！」

「沒可能的！究竟我們是為了甚或…不、那傢伙是為了這樣的事而犧生的！」

由於過去所發生的事，令到Blood自己大有感觸，死去的同伴永不忘於心，而他的名也是為了此而改，所以他不可就這樣死掉。為了逃離警衛的追捕，Blood走進附近的森林裏，他沿着山路一直走，不久來到另一個崖邊——



「（來到這崖壁已不可以回頭…如果警衛隊在這時候來到，就等於我的命到止為止，即使是這樣也不會傷到『英雄』這榮耀。我是史尼哈姆（スレイハイム）的解放軍Blood・Evans，現在不是迷惑的時候，要比他們先離開這森林。）」Blood在這兒想。

當他跳過崖壁後不久遇上一隻小野狗，此時警衛們正打算前來搜索，Blood躲在旁的大樹下作迎戰的準備，怎料到小野狗犬救回他一命，還為他帶來了回復用的道具，

他為了報答小野狗便與牠繼續前進，途中他們經過一間空屋，並在裏面找到一對靴（穿上後便可以當它作Goods之用），他們來到山邊時發現空中運輸板，Blood利用強烈的一擊（按口掣），擊向旁邊的鐵柱，從而令到運輸板向對面山谷移





動，就乘這機會他們到對面山谷去，就在離開森林出口之際，他看見兩位比較生手的警衛，他們正在討論有關逃亡者的事，從中更得知附近有一條叫西波克(セボック村)的村落，此時突然從遠方傳來一把古怪的聲音，原來是一頭怪物，Blood為了不讓他們受傷，便衝出來獨自抵擋這頭怪物，雖然擁有豐富經驗的他，要對付怪物並不是難事，可是日夜趕路的疲勞，使他好不容易才將怪物打倒，他付着重傷默不作聲慢慢地離開這個森林。兩位為救的警衛受到重犯Blood的救助都目瞪口呆，不一會警衛隊長來到，並決定連同一隊人馬到西波克村捕捉Blood。



Blood離開了森李後立即找一處藏身，就在附近的指示板中得知在不遠的北方就是西波克村，他用盡渾身的力量終於來到村口，可是他的體力已到達極限，就這樣倒在地上…正當他醒過來時，發現身旁有一位女孩正為她包紮傷口——

「太好了！還以為你不會再醒來。」Blood說：「…這兒是？」

「是西波克村的馬屋，不過沒有馬在這兒。我叫美莉露(メリル)，我可以問你一些問題嗎？這小狗是否你的朋友？」

「是、我認識牠的。(選：1)」美莉露說：「這孩子、很聰明呢！知道叔叔在雨中倒下都是因為牠。牠叫甚麼名？告訴我。」

「勒修(ラッシュ)」美莉露向着勒修說：「你叫勒修、很合襯呢！」

「我要立即離開這條村…不好意思。」

「為甚麼？不行、你的傷還未好，等等我去取食物來。」



「…你不怕我嗎？」美莉露說：「當然、叔叔你不是壞人。」

就在此時追捕Blood的警衛已來到這條村，他們正為難村上的人們，強行要他們交出逃亡者Blood，美莉露立即到外面反駁，可是警衛隊隊長卻咄咄逼人，以村子的安危來威脅，Blood忍受不了他們的手法，於是決定出來自首——

「叔叔！」Blood說：「我是並不是一個沒有威嚴的『叔叔』。」

「甚麼、你竟然在這兒！對了！你是Blood．Evans、不請自來呢！這兒可是我的地方，若你幹什麼怪動作，或許會令無關係的村人受到流彈的攻擊。」警衛隊隊長說。

受到警衛隊隊長的威脅，Blood只好乖乖就範，警衛們將他鎖回去，美莉露看見這情景不忍地詢問——

「叔叔是壞人嗎？」警衛隊隊長回應：「小妹妹、那個人是『英雄』、哈哈哈哈…」



這時Blood在想這樣已經足夠，只懂戰鬥的他是不生存在一個沒有血腥味的世界中，對他來說只有戰鬥才有生存的價值，而現在並不是這麼多地方可以收容他，即使這樣休息也不是甚麼壞事，因為沒有戰爭的地方，是沒有必要有「英雄」的存在，這就是和平的世界…

在星空下有一位神秘少女，她看見彗星向天空升去，不得不趕快行動，東方的太陽升起，陽光照射進她的臉上，她帶上帽子後離開這個崖壁…

森林 MAP

1.ヒールベリー
2.ヒールベリー
3.わんりょくアップル
4.ヒールベリー
5.たいりょくアップル
6.ヒールベリー
7.バレットチャージ
8.キップーツ
9.ヒールベリー
10.ポーションベリー

小屋　S　出口　BOSS

復職

因違反命令而被放逐的Ashrey，正在一條叫達美尼亞鎮(タウンメリア)裏休養，一天他被早上的陽光弄醒——

「很刺眼呢…是誰？打開窗子。」Ashrey在床上醒來說。

「不要再睡、是我。」瑪莉娜(マリナ)說。

「甚麼…是瑪莉娜…早晨…」瑪莉娜說：「你這麼休暇、還要睡到何時，已就快中午了。」

「一點都不休暇，這是處分來的，要我說多少次才明白。」

「對我來說都是一樣，對了！你有朋友來了。」

「朋友！？來找我！是誰？」

Ashrey只好出外迎接朋友的來訪，當他到屋外後發覺原來是在枯萎遺跡所救的小孩杜尼，他還介紹自己的朋友給Ashrey認識，分別是史哥特(スコット)和Tim(ティム)，不過他們除了想認識Ashrey外，還有要事要拜託Ashrey，Ashrey當然義不容辭地答應(選：1)，





原來他們希望Ashrey捉屋頂上的小貓，既然已答應了他們，Ashrey只好照做。他由麵包屋的梯子來到屋頂，並打算捕捉這隻小貓，可是小貓的逃走速度太快，Ashrey根本就追不上，於是便決定找在屋頂的村民協助(選：1)，當他再次由麵包屋的梯子到屋頂時，小貓同樣地看見Ashrey後逃走，但是牠受到對面屋頂的村民阻攔，而跌進下方的小屋去，Ashrey跟着跳進下方小屋，終於捉到這小花貓。杜尼等人向Ashrey致謝後並贈送一些道具給他，就在這個時候瑪莉娜跑來——

「原來你在這兒…找你很久呢、Ashrey。」Ashrey說：「甚麼事？」

「剛才鎗士隊的人來過，說將此信交給你。對了、寫了甚麼？」

「…處分被解除、之後…好像被派到特殊部隊去…」

Ashrey在房內起來，並看不見瑪莉娜的踪影，他對於自己被提拔到新設的特殊部隊一事感到疑惑——

「被提拔到新設的特殊部隊…好利害呢…總覺得像武勳詩中的英雄般。…不過為何會選擇我…對了、莫非是因為我違反命令後而已接受處分，都是不明白…那時的瑪莉娜應該很怒呢？始終…都是不明白。」

Ashrey回憶起昨天的情況——

「好像被派到特殊部隊去…太好！你看！是隊長推薦我去！哈哈！瑪莉娜！我成功啦！」Ashrey捉緊瑪莉娜的手高興地說。

「等等！很痛呢！」Ashrey繼續說：「要將此事告訴給嬸嬸知！瑪莉娜！你都很開心吧！」

「一點也不開心！這種事很開心嗎？」

「瑪莉娜…？你在嬲甚麼？在眾多同伴中我被選出來，不是應該為我開心嗎？」



「是的、Ashrey被選中，之後又要做些危險的任務，這種事我怎會開心…」瑪莉娜說罷後獨個兒離去。

自從那次之後Ashrey已沒有與瑪莉娜說話，當他想到與瑪莉娜一起時的感覺，總令他不知所措。翌日早上Ashrey向村上的人告別，村民們均為他能成為候選者而高興，可是瑪莉娜卻沒有前來送行，由於時間無多，Ashrey只好離開，就在這個時候，瑪莉娜從後方叫停Ashrey。



「…瑪莉娜…太好了、你來送行。」瑪莉娜說：「嗯、昨天對不起、即使我不高興，也不應該說出這事來…」

「我明白的、對不起、我差不多要起程。」瑪莉娜說：「今日會回來嗎？」

「會、儀式完結後便會盡快回來。我們約定。」瑪莉娜說：「那我和嬸嬸煮飯等你回來。」

「嗯、我很期待呢！那我去！」瑪莉娜說：「小心點…」

Ashrey往北面進發不久之便來到劍之大聖堂，新設的特殊騎士團集合儀式也正式開始——



「近年在世界各地能殘暴化的Monster之數目越來越多，令到世界中人們帶來驚慌，為了應付這些事情，我們需要一隍強的騎士團，因此而增設這隊隊伍，美利亞魯國(メリアブール国)也會背後支持，名為『緊急任務遂行部隊(an Awkward Rush & Mission-Savers)』，簡稱『ARMS』，我們『ARMS』是有存在的意義，所以我對你們很有期待。」

主持說過序言後從後方被運來的武器，彷彿儀式要即將開始般，大家看見此武器都紛紛議論起來，另一位主持向眾人稱，只要能拔起這把Guardian Blade(ガーディアンブレード)就會受到「劍之聖女」的祝福，成為眾人的英雄，於是被提拔的精英們，逐一上前嘗試拔起Guardian Blade，可是Ashrey從其他提拔者的口中得知這劍從未試過有人能拔起，因此大家都應為這只是儀式的象徵，就在Ashrey上前準備拔起這把Guardian Blade，豈料到從他身上發出閃光……



從前，法魯佳亞曾發生被火焰包圍的景象，這些火焰由地下伸展到天上，就像連星的未來也要燒毀，要回避這危機的人類，就只有一個可能性，那就是劍之聖女！

從一個無名的下級貴族中長大的她，受到Guardian Blade「艾加多拉姆(アガートラーム)」的引導而站起來，人們就將希望交託在她一人的身上，並相信未來。持着此劍七日的聖女，將光流吸走；所有從火焰帶來的危機都化解，從此聖女在法魯佳亞中消失，只餘下插在大地的「艾加多拉姆」…時間的流逝，「艾加多拉姆」已成為權力的象徵，劍之聖女的戰鬥仍存在人們的心中，可是當中的意義，現在、即使是未來也無人得知。

拔起這把Guardian Blade的儀式完結後，眾人到後方飯堂用膳，雖然Ashrey最終都是不能將Guardian Blade拔起，但是這也是大家意料中事，不過對於Ashrey來說，拔不起Guardian Blade是最理想的，因為這樣便確保到世界不會出現戰亂。他向推薦自己來這裏的隊長打過招乎後突然發生劇烈的震盪，有度黑色的波動出現在眾人面前，由





於這黑色波動的影響，從而令到這兒的人逐一變成怪物，為了安全起見，餘下的人們便離開飯堂，Ashrey只好跟着前往，可是怪物們已開始行動，還前來攔截眾人離去，怎料到Ashrey等人已前無去路，後有追兵，而且一同逃亡的人也逐一變成怪物，甚至是Ashrey也……就在這個時候，他的仍未失去一切意識，就在他的潛意識中不段掙扎着——

「甚麼事…究竟發生甚麼事…很討厭…我不想在這兒！！很想回去…！」此時從Ashrey體內發出一把聲音：「那麼就只有生存下去，將牠們打倒、最後只餘下你就可以了！這樣就不會有甚麼問題。」

「要我用這種事…那些怪物可是人類來…是我的同伴來！」

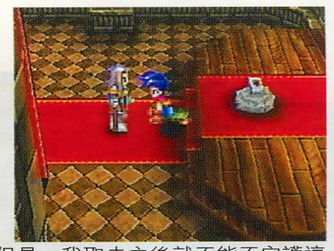
「你是在害怕？還是在迷茫？好吧…那我就將我的力量傳授給你。」

「是誰？是誰與我的心說話？」Ashrey張開眼睛說。

「我？我是你…很快變成我，也就是你…」

此時Ashrey體內湧出力量，並大喊變成一頭白色的怪物，此時在他的心中只可以向瑪莉娜說聲：「對不起」，成為怪物的Ashrey只好一直向放置Guardian Blade的地方前進，途中他從鏡子中看見自己的樣貌，深受打擊，就當他到達放置Guardian Blade的地方時，他意圖拔起Guardian Blade，結果順利地拔了起來，與上次拔劍時同樣出現一度閃光，在面Ashrey的面前出現一位從未見過的藍髮少女——

「你有甚麼希望…？」Ashrey回答說：「…我不能不回去的…因為約好了…」



「這約定是很重要的嗎？」Ashrey並沒有作聲：「……」

「我是這劍的主人，我估計我不會再次出現，雖然我知道這樣想會很難受，但我一個人就足夠…如果…你已有察覺到接受所有的話…犧牲所有都要取得想要的結果，那就將「艾加多拉姆」取去…」

「…已是約定…沒有其他所愛…但是、我取去之後就不能不守護這約定…」

當Ashrey取得「艾加多拉姆」之後其身體變回原狀，突然聽到一個古怪的腳步聲，一位擁有銀藍色長髮、手持拐杖的男人正走到Ashrey面前——

「我是Irving Vold Valeria（アーヴィング・フォルド・ヴァレリア），是你們所說的背負十字架的男人！！來協助我吧！這樣才可以令過去至未來繼續下去，這是唯一的可能性。我們能在這世界上見面，可是『命運』的安排。」

不過Ashrey似乎不能完全聽到他所說的話，而且更因為勞動過度累得倒在地上。

在一個崖壁上有兩個神秘的人，其中一位正在將一種古怪的儀器掉下崖壁

「降魔儀式的實驗…都很順利吧…」另一位神秘的人說。

「是很可怕的力量。我們真的需要這種力量嗎？」

「我們是驅使歷史的人，所以需要這種強大的力量，是比任何東西更大…你在想甚麼？加爾娜（カイーナ）」

「那個男人、想如何與異界接觸…要我們提供降魔儀式的術式嗎？我可不想與那男人的理想產生共鳴。」

「…你相信力量嗎？」加爾娜回答說：「我相信的就只有Vinsfeld（ヴィンスフェルト）大人。」

「那之後的工作就交給你了…加爾娜…」

劍之大聖堂MAP

奇遇

昏迷的Ashrey在潛意職中再一次掙扎，身體似乎有點異樣——

「…我、究竟發生甚麼事…身體很熱…很像有些甚麼般…全身就像麻痺般、不、有像有異物般…」

「你是你。不過這不會是永遠——因為不久你就會到我處——你所感覺到的不協調和異物感…是你變成我的過程中之傷痕，你很快就會感到失去你的痛楚。」從Ashrey體內所發出的一把聲音說。

「怎麼辦是好…！很可怕…不知道…我會失去我、我會不是我的意思。…我……我…」

「崩潰、壞滅、破壞…」Ashrey說：「甚麼？我會變成這樣…？」

Ashrey醒來後發覺自己在瑪莉娜家內，此時瑪莉娜進來看見Ashrey醒來後非常開心——

「…真是令人擔心呢！還以為你會一直就這樣不起來…」

「沒事的！你看、已沒事了！」瑪莉娜說：「又做些無理的事，那件事之後都不過一個星期。」

「那件事？」瑪莉娜說：「在設立部隊的紀念儀式尉受到恐怖份子襲擊…」

「（那件事是因為受到恐怖份子襲擊？不是！那是…）」Ashrey心中說道。

「我和嬸嬸都知道呢。」Ashrey突然向她說：「…瑪莉娜！我是我。」

這句說話令到瑪莉娜完全不明白，Ashrey就是Ashrey，又怎會有別的。二人落到1F，Ashrey向嬸嬸打招呼——

「真的沒事嗎？」嬸嬸說。

「不好意思、要你這麼擔心。」嬸嬸說：「將受傷的人送來可是Valeria先生，既然已痊癒，不如到那兒打個招呼。」

「（…『Valeria』…沒錯、的確我曾見過這叫Valeria的男人…之後…怎會？想不起…）」

Ashrey呆滯地想着有關Valeria的事，完全沒有理會二人，之後他便決定到Valeria家去，就在他離開麵包屋之際，看見有一位少女正向着他身邊倒下，幸好Ashrey及時扶助，就在這一刻，突然聽到一陣從她肚子中傳來的怪聲……二人便進入麵包屋內，原來這位少女因為瞬間轉移失敗，在沒有錢的情況下步行到這兒，由於受到店內的麵包吸引而在門外呆站，嬸嬸見他這麼可憐，於是便隨她吃店內的麵包充飢，就在她在進食之際，Ashrey正打算離開麵包店時，少女得知Ashrey要到Valeria家去，並表示希望能夠同行，原來她也想到那兒，就這樣Ashrey與Lirka便認識了。







新的ARMS



二人到街外打探有關Valeria家的情報，從街上的人中得知Valeria家就在崖壁旁，於是二人離開鎮前往，來到Valeria家內受到這兒的工人帶領，來到3F的會客室，不久Irving前來會見二人——

「不好意思要你們等這麼久、因為有點事…我是Irving Vold Valeria，是Valeria家的主人。」

「我是…」Irving截停Ashrey的話說：「Ashrey、是被消滅的特殊部隊之唯一生還者。至於那位少女，是『Flenial(ヴィンスフェルト)的魔女之子』？首先、Ashrey、先由你最想知道的事開始吧！被簡稱ARMS的特殊部隊，由於上次的事件而即日解體。」

「那、…」Irving繼續說：「當然並不是如發表般所說的一樣，是恐怖份子所做的事，事實上是有人實驗『降魔儀式』。」



「『降魔儀式』？」Irving解釋說：「從異界中召喚那兒的生命體來的儀式。」

「就是為了這種事，我們…」Irving說：「…是、你們ARMS已消失，但這並不代表完結，你奇蹟地生還，所以ARMS的行政人員將你交給我們Valeria家，意思即是緊急任務遂行部隊ARMS，在我們Valeria家更換為新的機構，再不是屬於一個國家，而是完全獨立的遊擊騎士團『ARMS』！Ashrey、你是被選中的其中之一」

「我是…」此時Irving的妹妹前來Altaecia(エレニアック)泡茶，她的影子令到Ashrey看似以為是在閃光中遇見的藍髮少女，他看真後才知道她Irving的妹妹來。

「舊的ARMS消失…那麼新的ARMS隊員就只有我一個人嗎…」Ashrey繼續說。

「不、不單是你一個人，正確來說你是第三個成員。從所有情況來看，紋章魔法師是不可缺少的，所以擁有『Flenia的魔女之子』之稱的她也會參加。」



「那個孩子？」Lirka說：「由於姊姊在做魔導器的實驗，不便前來，所以我代替她來，我是否不能就任？果然沒有姊姊是不行的？我的魔法也是為了別人而…我想成為像姊姊般…的確我的魔法與姊姊相比，不算得是甚麼…但我在魔法學校都有中上的成績，並沒有偷懶…所以…我…」

「好了！那你也幫助他，但記着這不是遊戲，明白嗎…」

「是！很多謝你！我會併命去做的！太好了！我還以為比女性好看的男性是一個冷淡的人，Irving先生卻不是這樣，是個很溫柔的人！真是好！」

於是Irving便吩咐二人作好準備，實行第一個ARMS的任務，而他就在這屋子內等待，Irving離去後Ashrey在這兒四處參觀(即搜索、在1F可以作SAVE及補充道具)，怎料到他來到一個古怪的地方(從1F的升降機處一直前進)，並看見兩位女孩，她們見到Ashrey闖進來便立即要求他回去，並稱這兒是禁止進入的地方，Ashrey順便詢問Irving的去向，得知他在自己的房間後，Ashrey立即離開這個禁地，



二人準備好一切到3F的Irving房(與他交談、選：2)，便開始討論第一項任務的會議。

「你們最初的任務是與另一個ARMS成員會合。」Irving說。

「另一個同伴…是一個怎樣的人呢…」Lirka說。

「那麼會合地點？」Ashrey問。

「這我會有所指示的，你只要跟着指示前進就可以了…」Ashrey回應道：「明白！」

「對了！Ashrey、可否借你的鎗劍一看？」Ashrey：「我的鎗劍？」

於是Ashrey便將鎗劍交給Irving，他持着這把鎗劍向牆壁發了一砲，並立即將鎗劍交回Ashrey，這一砲的巨響，令到外面的守衛進來，Irving竟吩咐守衛們將他捉住，還命Lirka護送到「伊魯斯比魯(イルズベイル)監獄島」去。

第三位成員

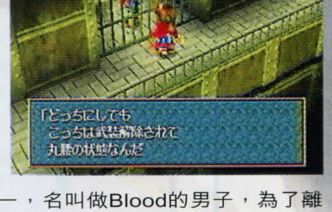


就在囚犯的護送船內，Ashrey被囚禁在一個大監牢裏，Ashrey當然非常不滿，因為自己根本甚麼都沒有做過，不久Lirka前來探望他。

「Ashrey……」Ashrey氣着說：「那傢伙…一開始就是為了陷害我…」

「不用擔心的，當到達伊魯斯比魯監獄島時，我會証明你沒有罪的，所以忍耐一下…」

這時船已停下，守衛前來到並將Ashrey帶走，他被帶到獄長面前，聽過獄長的一番話後就被關在牢獄內，Lirka為了幫他離開這兒，便決定在這兒找回他的武器，突然一聲巨響，這座監獄像發生了甚麼似的，Lirka就事不延遲，立即四處搜索，在這個監獄中，有不少地方設有電腦，Lirka胡亂弄了一番後(選：1)，令到一些被鎖了的門打開。在途中她遇上一些用來阻止脫獄者的炮台，但卻難不到Lirka的炎之魔法攻擊(按口掣攻擊)，當她來到另一面的牢房，在盡頭的房間櫃子裏找到Ashrey的裝備和一張電腦卡(ジェイルカード)，她便立即返回Ashrey處，利用這張電腦卡



放走Ashrey，他從Lirka處取回裝備後便出發離開這個監獄，二人繼續前進看見下層有守衛看着，為了不讓他捉住，Ashrey利用小刀將守衛打昏(向守衛的牆角按口掣射去)，接着他們在另一處的牢房中，看見一位囚犯並沒有逃走，Ashrey利用電腦卡進入牢房內詢問時，才發覺到他是ARMS的成員之一，名叫做Blood的男子，為了離開這兒，三人便組隊一同前進，利用Blood的腳力將通道上的橙色門打破(途中可利用他的腳力將一部壞掉的電腦打回原狀，並能開啟被鎖的門)，進入後看見獄長已在這兒等待多時…



「死刑犯666號！連你也要離開這個『樂園』？真叫人難以相信！」獄長說。

「我留在『樂園』的時間比『戰場』要長呢！」

這句話令到獄長怒起來，於是便駕駛其自製的機械人來攻擊眾人，不過這部機械人並不是三人的對手，三人將機械人打倒之後便離開這兒，獄長當然非常生氣，就在此時一位載眼鏡的男人前來，並因獄長不能阻止三人一事而將之處決。三人離開了監獄後由Blood帶

領離開島嶼——

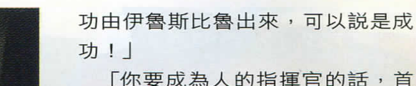
「快點…這邊！」Blood說。

「這邊？你到底想帶我們到那兒？」Ashrey問。

「碼頭…你沒有聽過程序嗎？」

「我們甚麼都不知道。」Lirka說。





三人繼續前行不久看見Irving正在這兒等候，原來這一切都是一個局來。

「等了很久！看來你們無事。」Irving說。

「這是…所有事都是你的計劃來嗎？」Ashrey很不滿說。

「雖然有少許誤差…但Blood成功由伊魯斯比魯出來，可以說是成功！」

「你要成為人的指揮官的話，首先要相信同伴呀！如果再像今次般當我們是棋子看的話，絕對不會完諒你的！」Ashrey一拳打向Irving說。

「是的、就像心連心般…不好意思、可否幫我拿拐杖過來，沒有它的話我不能行走的。」





就在Ashrey拾回拐杖時，Blood在想到囚犯們集體逃獄一事，會是計劃中的一部份？還是偶然？這相信沒有人會知道。在監獄的頂部，將獄長殺掉的男人決定撤回自己的部隊，究竟他們是甚麼人呢？

伊魯斯比魯監獄MAP

1.ヒールベリー
2.監獄鎖匙及Ashery武器
3.まんりょくアップル
4.ミニキャロット
5.ヒールベリー
6.クレストグラフ
F=砲台
C=電腦

ARMS意義

眾人離開伊魯斯比魯監獄之後便返回Valeria家的會議室，Irving向三人說明ARMS的意義——

「這樣實際的部隊已選出來，那麼ARMS的真正活動終於可以開始。」

「真正的活動…？」Lirka問。

「沒錯！將會來的威脅和世界性的災難等，都需要我們勇敢地面站出來當守護壁，這是ARMS存在的意義！」

「對於這個ARMS來說，需要一個像我這樣的囚犯嗎？容許的話，希望能告訴我。」Blood問。

「這純粹是因為你擁有很高的戰鬥力，而且是史尼哈姆(スレイハイム)解放軍的英雄Blood．Evans，我對你有很大的期待。」

「如果我意圖叛逆的話會怎樣？」Irving說：「在那個古怪的地方不

會有錯的…加達・洛斯多拉・阿曼特斯…(カンダ・ロエストラ・アマントス)」



「嗯…這Command Word…」Irving說：「這在是你頭內被埋藏的小型炸彈『基亞斯(ギアス)』之解除密碼，如果確認你叛逆的話，就無法將它取出…那你會怎樣？」

「你真都想得很週到，操作囚犯作棋子，就如『狗的頸箍』一般…哼、那個徽章也是這樣…」Blood看着Irving後方的徽章說。

「這是守護法律和秩序的狗…不過由於不屬於任何國家，對於不能成為『國家狗』而感到可惜。」

「沒有死去及脱獄的囚犯選為獨立部隊…所謂『國家狗』、其實全都是野狗來。」

此時Irving突然收到從別處來的通訊，於是便傳達新的任務給三人，就在這兒的南方之地下交易路(アタダートラフィックス)內，發生山石崩塌事件，令到通道閉塞，影響人們的生活，因此希望三人前往解決，不過這個任務實在太過簡單，令到Lirka感到像做功課般，就在Blood和Lirka逐漸離開會議室時，Irving將小型通訊器交給Ashrey，方便聯絡之用(這個時候在MENU畫面中多了一個「通訊(つうしん)」的指令，在遊戲中很有幫助)。

三人準備好一切後便離開Valeria家向南方出發(畫面上的紅白色游標表示方向，紅色一方是北；白色一方是南)，不久他們便到達目的地，由於通道發生山石崩塌事件，令到通道內有不少大石阻塞通道，他們利用通道內的炸藥將大石炸開(利用Blood的靴移動炸藥，並靠Lirka的炎之魔法引爆)，從而繼續前進，當三人來到盡頭發現一名受傷者——

「…沒事的，不會立即無命」Blood上前觀察他的傷勢說。

「不能就這樣地留下他的，可以動嗎？」Ashrey說。

「雖然不能幹些無理的事，但不做不行。」Blood說。

「達美尼亞鎮和Valeria家又很遠…怎辦好？」

就在此時在Ashrey身上傳來古怪的聲音，原來是Irving給他的小型通訊器，於是他便打開通訊器——

「是我、請報告你們現在的情況。」Irving說。

「這兒是Ashrey、雖然發生了山石崩塌事件，但在我們那邊卻出了些問題。」

「你們那邊、發生甚麼事？」Ashrey回應說：「我們發現了一名行商人因此事件而受傷，可是距離達美尼亞鎮和Valeria家又有一段距離，這樣下的的話…」

「那、你們就利用通道的南方出口離開通道，在那兒的東南方有一個叫達姆捷(ダムツェン)的礦山町，比起達美尼亞鎮和Valeria家較近，所以你們將傷者帶到那兒吧！另外、若可以的話，Ashrey…」

「明白了、我嘗試一下。」Ashrey很快地截了Irving的說話。

於是由Ashrey背着傷者，依照Irving所指示的方向進發，經過一些山路很快就來到達姆捷，他們第一時間將傷者送到盡頭的醫院內，並將他交給這兒的醫生，終於都趕及治療，那名商人向眾人致謝——

「真的很多謝你們相救，如果你們不來的話，現在我都不知變成怎樣。」

「叔叔不用客氣，只是剛巧遇上石崩才會這樣。」Lirka說。

「是這樣嗎…但我卻應為這次石崩是人為的…」Lirka說：「是甚麼事？」

「就在石崩之前，我聞到火藥爆炸的聲音，而且更聽到有人聲，大概是沒有弄錯的…」

「的確在地下上可以看見出入口版封鎖的跡象，好像有人幹般，即使怎樣想也不會想到…」Blood插口說。

「呀！Ashrey、剛才的BB



聲…嘗試用通訊器連絡Irving」

Ashrey為了報告情況便拿起通訊器嘗試連絡Irving——

「是我…Valeria家請回答。」一把女聲傳來：「是、這邊是Valeria家。」

「嘩…是誰？」另一把女聲說：「不要這樣~突然出聲、會嚇壞人的。」

「對不起、令你驚訝。」Irving說。

「剛才、究竟是…」Irving回答說：「她們是負責操作的琪多(ケイト)和艾美(エイミ)。」

「我是琪多、請多多指教！」另一把女聲說：「我是艾美、請多多指教！」

「以後稱我們小琪和小美就可以。」二人異口同聲說。

「利用感應石通訊的話是不能沒有她們的，從今次後她們會支援你們行動。對了！究竟甚麼事？」Irving說。

「呀！是的…交易路的事件好像是人為所做成的意外…」

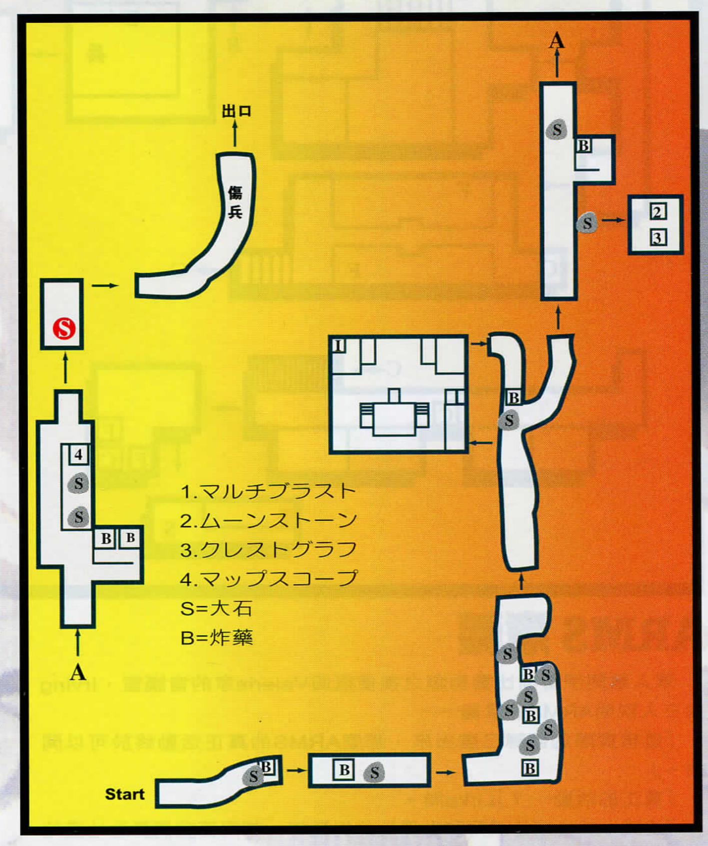
「…意外？」Ashrey補充說：「…只是好像、不能肯定，Irving、我們怎樣做好？」

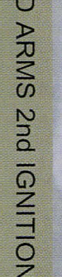


「我希望你們調查一下這事。」Ashrey說：「明白了。」

就是這樣三人便留在這町內，調查有關交易路的事件，但他們還不知道這世界將會陷入一個重大的危機呢！

地下交易路MAP





最速遊戲流程

序章1 / 序章2 / 序章3

- 達美尼亞鎮
- 劍之大聖堂
- 達美尼亞鎮
- Valeria家
- 伊魯斯比魯監獄
- Valeria家
- 地下交易路
- 達姆捷
- 感應塔(テレパスタワー)
- 達姆捷
- 香保哥山(ポンポコ山)
- Valeria家
- 達美尼亞鎮
- Valeria家
- 生命反射器(ライブリフレクター)
- 捷雲拉特城(シルヴァラント城)
- 哈魯米捷町(ハルメッツの町)
- 哥魯哥達刑場(ゴルゴダ刑場)
- 捷雲拉特城
- Valeria家
- 生命反射器
- 康魯斯町(ホルストの町)
- 阿古艾魯坑道(アグエル坑道)
- 生命反射器
- RAY LINE觀察設施(レイライン)
- 生命反射器
- Valeria家
- 達美尼亞鎮
- Valeria戰艦
- 巴斯加(バスカー)
- 秘密試練場
- Valeria戰艦
- 達美尼亞鎮
- 戰鬥翼巴魯基沙斯(バルキサス)
- 達美尼亞鎮
- 雷音之檻
- 達美尼亞鎮
- 達姆捷
- 香保哥山
- 斯艾魯地下道(シェルジェ)
- 斯艾魯自治地
- GateBridge(ゲートブリッジ)
- Green Hell(グリーンヘル)
- 西波克村
- 古亞多尼(クアトリー)
- 史尼哈姆城(スレイハイム城)
- 古亞多尼
- Alchemic Plant(アルケミックプラント)
- Valeria戰艦
- 胡拉魯特車站(ウラルトゥステーション)
- Emulator Zone(エミュレーターゾーン)
- 基魯古拉特(ギルドグラード)
- 康魯斯町
- 被封閉坑道



SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO ジージェネレーション・ゼロ

完全攻略第2回

PS 製造商：BANDAI
發售日期：發售中(8月12日) 售價：6980日圓
容量：CD-ROM 記憶：3—12 BLOCKS
SLG/ MEM/ MULTI TAP/ 1—4 PLAYERS/ 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍

第16話 光之宇宙～娜娜的擁抱～

自由出擊部隊：2　可佔領點：8　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅

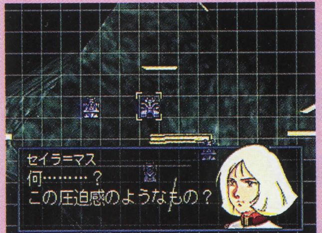


■基力和湯金之間發生衝突！

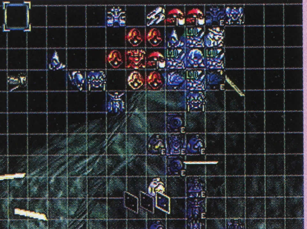
這話的戰鬥舞台是在宇宙的「所羅門要塞」之前，在這場戰鬥之中，其實自護軍的主力機體只是平平無奇的「渣古II F型」而已，所以戰鬥力方面是不是太高的，然而，在這話之中卻有着一個非常重要和長的EVENT，這便是亞寶、馬沙和娜娜的事件，亦是新類型人之中首次「慘劇」！

在戰鬥之中，由於自軍是位於第3版圖之上，所以在戰鬥之中是處於一個比較主動的位置，因為如果玩者是「死硬派」的話，大可以一直死守着，這樣，敵人便要作主動的向第3圖移動，這樣，玩者便可以利用先前用過的「食位」方法，讓敵方的戰艦一隻一隻的移出來，實行來一個「逐一擊破」！雖然這方法是要花多一點時間，不過一定可以成功，而且風險亦是最細的。

另一方面，在戰鬥之中，大家可以盡量利用亞寶和瑪茜的移動來控制馬沙和娜娜的行動，在這種情況之下，便可以確保其他的機體不會受到他們的攻擊；而亦可以由玩者自由的決定EVENT的發生時間。而且因為在這話之中沒有分上、下場，所以亦不要擔心發生EVENT之後便會立刻過版。但是如果家發覺那個EVENT真是太過悶的話，用×掣吧！



■瑪茜和眾人也感到神秘的壓逼感。



■控制敵艦的前進數量是勝負關鍵。



■亞寶和娜娜的「漫長」EVENT。



■這話是升LEVEL的好機會！

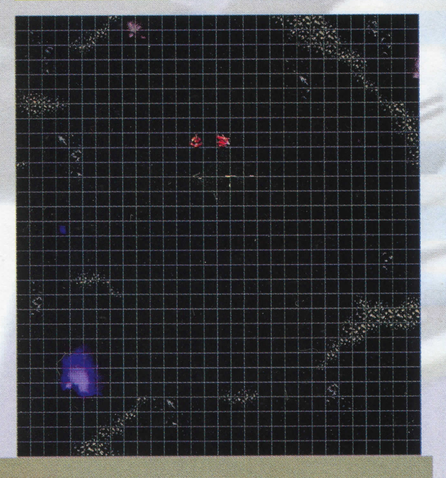
出擊機體一覽

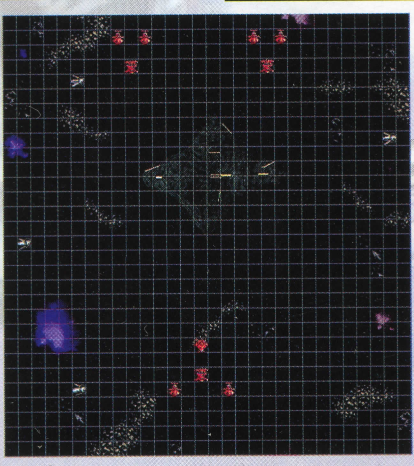
聯邦軍

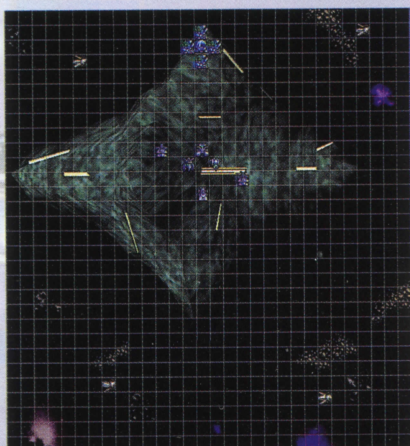
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト)/ 大尉	戰艦	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	佳(ガイ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
高達(カンダム)/ LV1	8350/ 65	亞寶(アムロ)/ 少尉	獨立	—
CORE BOOSTER(コア・ブースター)/ LV1	7140/ 50	瑪茜(セイラ)/ 少尉	獨立	—
馬錫蘭(マゼラン)	22000/ 173	利比路(レビル)/ 大將	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 大尉	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 大尉	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
馬沙專用紅勇士(シャア専用ゲルググ)/ LV1	10250/ 60	馬沙(シャア)/ 大佐	獨立	不可
愛美號(エルメス)/ LV1	12000/ 80	娜娜(ララァ)/ 少尉	獨立	不可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
古華遜(グワジン)	30000/ 211	絲莉亞(キシリア)/ 少將	戰艦	—
布朗號(ブラウ・ブロ)/ LV1	11400/ 150	沙利亞(シャリア)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可





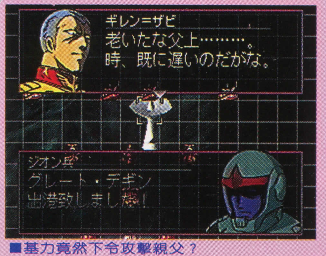


第17話 宇宙要塞亞巴奧～脫出～

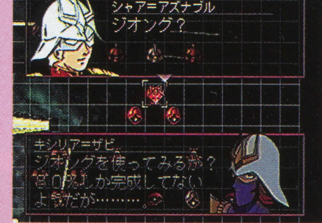
自由出擊部隊：3　可佔領點：4　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅

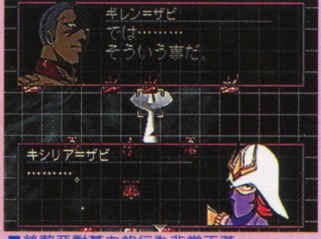
失敗條件：自軍全滅



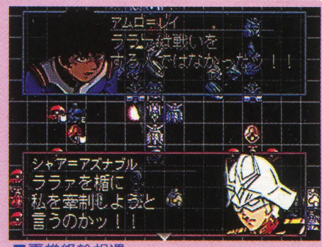
■基力竟然下令攻擊親父？



■馬沙要使用自護號。



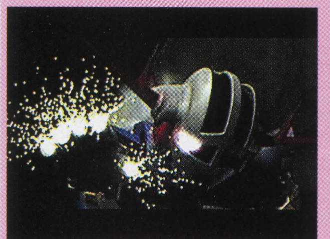
■絲莉亞對基力的行為非常不滿。

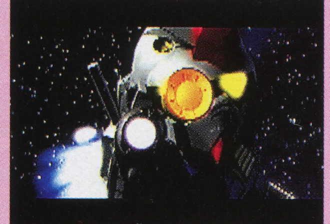


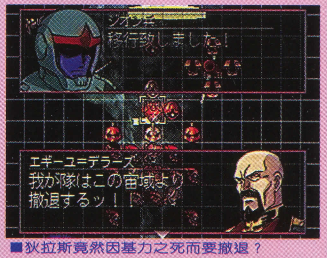
■兩雄終於相遇……

這是一年戰爭的最後一話，而決戰的地點便是在宇宙要塞「亞巴奧」之中，然而，在戰鬥開之前，在自護軍之中竟然發生了一幕親兒弒父的悲劇，基力為了要接掌自護公國，竟然乘湯金在與聯邦政府談判之際，發動「太陽砲」將他殺死……

在這個時候，聯邦軍之中，真正擁有及掌握到新類型人力量的便只有亞寶，然而，在自護軍之中，因為馬沙的倡議，所以便有所謂的「新類型人」部隊出現，而先前的娜娜便是一個最好的例子，到了現在，失去了娜娜，馬沙唯有以自己的「新類型人」量來對抗亞寶，而為了打敗亞寶，馬沙更毅然使用只有80% 完成度的「自護號」出擊……




■精采的戰鬥場面！



■狄拉斯竟然因基力之死而要撤退？

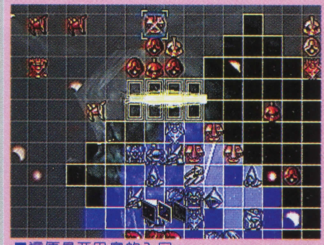
■就連賈圖也……

在這場戰鬥之中，玩者可以派出的艦隻有3艘之多，可見戰鬥將會是何等的慘烈，所以，選出來作戰的機體的能力亦不能太低，最好是多取宙專用的機體，因為在移動速度方面是比較出色的，亦可以比較快的令敵人進入攻擊範圍。

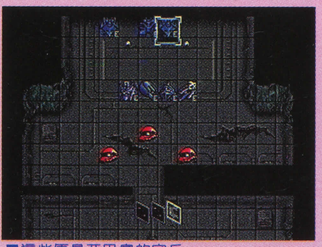
在這場戰鬥之中大家要小心一點，便是在戰鬥之中如果要得到最多的利益，便不能讓馬沙和亞寶在短時時間之內進行戰鬥，雖然這是一場非常精采的「播片戰鬥」，不過，在他們的戰鬥完結之後，馬沙便會逃入亞巴奧之中，而高達亦只會餘下一種攻擊——鐳射鎗。

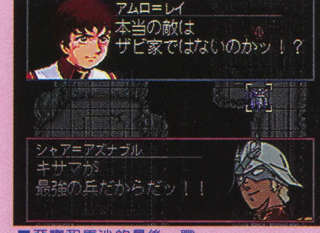
在這時候，在戰鬥之前的EVENT便在這裏繼續，得知這事的絲莉亞亦向基力以牙還牙，在眾士官之前將他殺死，結果，最後的指揮權便落入她手中……亦因為這樣，在敵方之中的「狄拉斯」便和他旗下的艦隻和MS全部撤退，這樣，玩者便會損失了不少的經驗值，不過，這樣也會令玩者的負擔減輕。

到了這時候，玩者餘下來的任務便是要入亞巴奧之中，然而，戰鬥並未因此而結束，因為在亞巴奧之中仍有一些敵人，然而，那些共是一些非常「一般」的敵人，最要小心的只是那些輔助的大砲，只要不在他們的「直線範圍」之下活動，便不會有大問題了，最後，當然是要進行最後的行動，利用亞寶的高達來將只剩下頭部的自護號消滅！




■這便是亞巴奧的入口。


■這些便是亞巴奧的守兵……



■亞寶和馬沙的最後一戰……

出擊機體一覽

聯邦軍

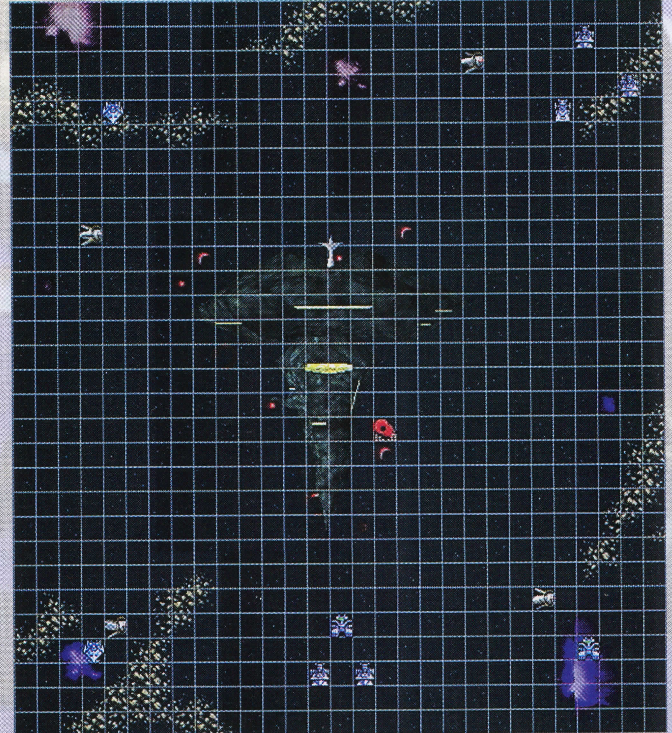
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト)/ 大尉	戰艦	—
高達(ガンダム)/ LV1	8350/ 65	亞寶(アムロ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	佳(ガイ)/ 少尉	艦載機	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	強仔(ハヤト)/ 少尉	艦載機	—
CORE BOOSTER(コア・ブースター)/ LV1	7140/ 50	瑪茜(セイラ)/ 少尉	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
馬錫蘭(マゼラン)	22000/ 173	艾柏(エイパー)/ 中佐	戰艦	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	沙奧斯(サウス)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	艾發(アルファ)/ 少尉	艦載機	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	比拿度(ベルナルド)/ 少尉	艦載機	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	查布(チャップ)/ 少尉	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	希格(ヘンケン)/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—

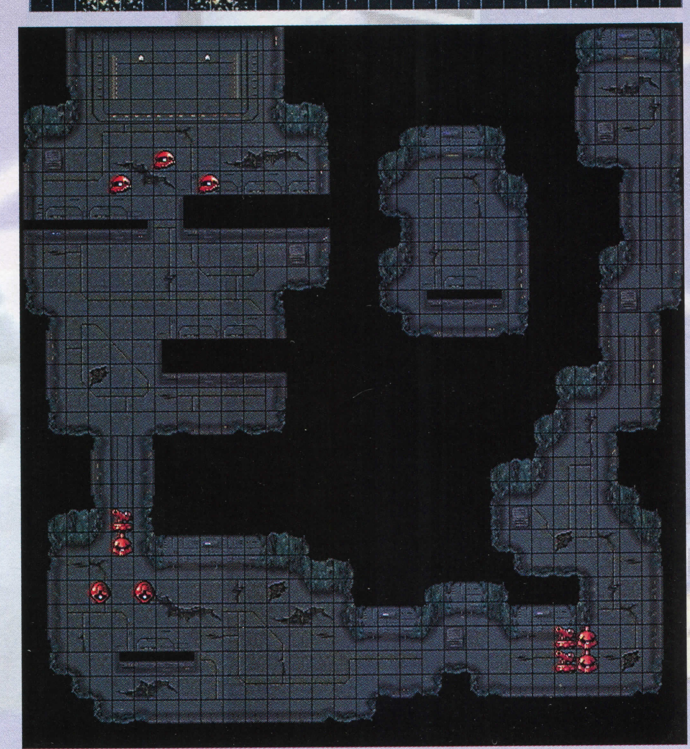
自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
自護號(ジオング)/ LV1	11760/ 80	馬沙(シャア)/ 大佐	獨立	不可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	盧比度(ロベルト)/ 少尉	獨立	不可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	亞普里(アポリー)/ 少尉	獨立	不可
賈圖專用綠勇士(ガトー專用ゲルググ)/ LV ACE	13325/ 69	賈圖(ガトー)/ 大尉	獨立	不可
拉丁專用高機動型綠勇士(ライデン專用高機動型ゲルググ)/ LV ACE	13325/ 69	拉丁(ライデン)/ 少佐	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)/ LV1	8400/ 55	卡利奧斯(カリウス)/ 軍曹	獨立	不可
SOLA RAY(ソーラ・レイ)	75000/ 240	亞沙古拉(アサクラ)/ 大佐	獨立	不可
多洛華(ドロワ)	50000/ 252	自護士官(ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
魔爪(ビグロ)/ LV1	11560/ 90	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高機動型綠勇士(高機動型ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可

高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
魔爪(ビグロ)/ LV1	11560/ 90	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高機動型緑勇士(高機動型ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
魔爪(ビグロ)/ LV1	11560/ 90	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高機動型緑勇士(高機動型ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
古華狄(グワデン)	30000/ 211	艾基尤(エギーユ)/ 大佐	戰艦	—
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
パゾク	15800/ 288	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
パゾク	15800/ 288	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
パゾク	15800/ 288	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
パゾク	15800/ 288	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
古華遜(グワジン)	30000/ 211	自護士官(ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 中佐	戰艦	—
ガトル/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
ガトル/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
ガトル/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
ガトル/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
多洛斯(ドロス)	50000/ 252	自護士官(ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載兵	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載兵	可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載兵	可

加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載兵	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(·ミジオン·ミ士官)/ 少佐	戰艦	—
ザクフリッパー/ LV1	6850/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ザクフリッパー/ LV1	6850/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
ザクフリッパー/ LV1	6850/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ザクフリッパー/ LV1	6850/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
スキウレ	7200/ 0		獨立	不可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
スキウレ	7200/ 0		獨立	不可
スキウレ	7200/ 0		獨立	不可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
緑勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可





2号機を
取り戻して下さい！

■蓮娜希望戈奧可以為她取回GP02。

第18話 高達強奪～自護之殘光～

自由出擊部隊：1　　可佔領點：前段——0／後段——3
EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：GP01被擊毀
BONUS EVENT發生條件：戈奧與賈圖決戰

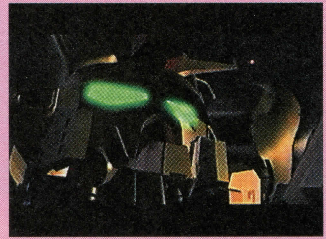




■「GP02A」竟然被人搶走？！

一年戰爭完結之後，故事轉到《0083》之中，這是在一年戰爭之後3年後的故事，當時，自護軍雖然被聯邦政府取締，不過，其實當年在一年戰爭之中仍有不少的自軍成員逃脫了，而賈圖便是其中之一，而且他現在更是以另一個身份在聯邦政府之中工作，而故事亦由此而展開……

當時，聯邦政府仍在開發新的MS，而最新型的機種便被運送到澳洲的基地之中，可是，在那裏，賈圖竟然將攜帶着核彈頭的新型機「GP02A」搶走了，原來，這是他一直以來的計劃，這次的奪取GP02的行動其實只是他們的「星塵作戰」的一個開始而已……


■只要在這裏封着，賈圖便不能離開了。

■「GP01」和「GP02A」的戰鬥場面。

在這戰之中，玩者最大的任務便是要阻止賈圖的逃亡，因此，在這筆者健議玩者兩種不同的方法，一種是利用戈奧駕駛的GP01的「BONUS STEP」，因為只要能擊倒敵人，便可以再移動一次（BONUS STEP），這樣便可以追截賈圖；而另一方法便是利用自軍（玩者派出的艦隻）的高移動力和飛行機體將賈圖截住，後者的成功機會比較高，而且更易掌握。

而阻截賈圖的最大目的便是讓「播片EVENT」發生，亦只有這個EVENT的發生，才可以令玩者進入下半部的戰鬥。

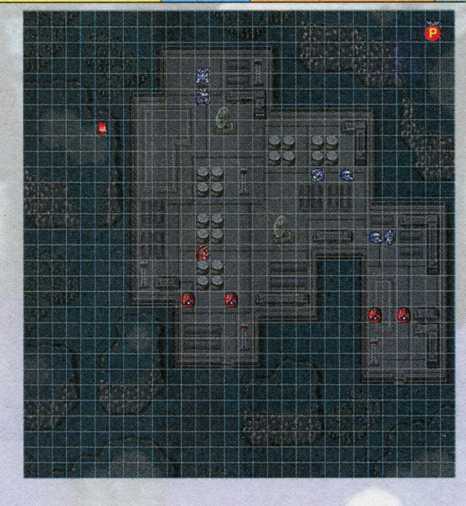
出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
艾比昂(アルビオン)	28000／194	艾柏(エイパー)／大佐	戰艦	—
GP01／LV1	11200／70	戈奧(コウ)／少尉	獨立	—
吉姆改(ジム改)／LV1	7280／50	柏靈古(バニング)／大尉	獨立	—
POWERED GM(パワードジム)／LV1	7280／45	狄古(ディック)／中尉	獨立	—
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／40	基斯(キース)／少尉	獨立	—
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／40	拉賓(ラバン)／少尉	獨立	—

狄拉斯軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
GP02／LV1	11200／70	賈圖(ガトー)／少佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	基利(ゲィリー)／少尉	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
ザメル／LV1	8300／60	波布(ボブ)／中尉	獨立	不可



後段

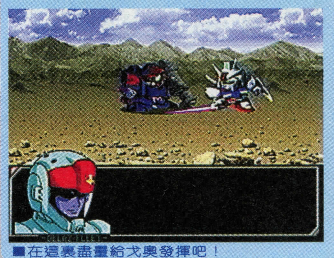
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：1號機被擊毀
　　　　　自軍基地被佔領



戰鬥進入下半段，其實這依然是作為阻止賈圖逃走的版面，不過，這是在上一戰之中給賈圖逃走了之後，要阻止他登上潛艇的一戰，然而，一開始之時，在版面之上在中央的敵方戰機而已，那麼，賈圖在哪裏呢？

大家不要給開始之時的「和平境像」所騙，因為在這裏會有6隊不同的敵方增援出現，所以一定要小心，最先出現的是在自軍基地左上方的「出路」的4部「ドム・トローペン」……在這裏先要向大家說明一點，這一版絕對是給GP01升LEVEL的一話，如果大家要得到這部MS的話，便一定要在這話之中令他升級到達ACE，便可以將他列入製造LIST之中，所以，大家要一直的支持着他，讓他消滅所有的敵人，直至升級至ACE為止。

除了第1隊的敵增援之外，接下來，在地圖上所示的2～7也是敵增援的位置，而且是順次序出現的，大家要小心，而敵增援3及4便一定要在大家消滅了中間的「コムサイ」之後才會出現的；另外，大家要緊記在尤岡號之上是有多部戰蟹的，一定要讓他們出來送死啊！


■在這裏盡量給戈奧發揮吧！



■戈奧再戰賈圖！

出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
艾比昂(アルビオン)	28000／194	艾柏(エイパー)／大佐	戰艦	—
GP01／LV1	11200／70	戈奧(コウ)／少尉	獨立	—
吉姆改(ジム改)／LV1	7280／50	柏靈古(バニング)／大尉	獨立	—
POWERED GM(パワードジム)／LV1	7280／45	狄古(チャック)／中尉	獨立	—
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／40	基斯(キース)／少尉	獨立	—

自護軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
コムサイ	15000／45	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	獨立	不可

自護軍（增援機體1）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
1] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
1] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
1] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
1] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可

自護軍（增援機體2）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
2] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
2] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
2] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可

自護軍（增援機體3）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
3] ザメル／LV1	8300／60	波布(ボブ)／中尉	獨立	不可
4] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	基利(ゲイリー)／少尉	獨立	不可

自護軍（增援機體4）

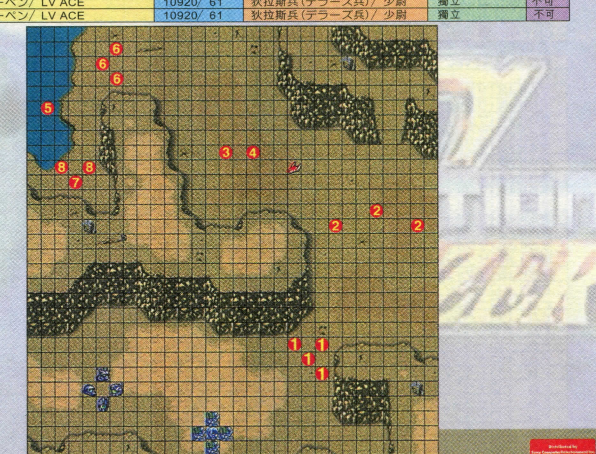
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
5] 尤岡U99(ユーコンU99)	24000／86	多拉錫(ドライゼ)／少佐	戰艦	—
ハイ・ゴック／LV1	7700／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
ハイ・ゴック／LV1	7700／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
ハイ・ゴック／LV1	7700／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
ハイ・ゴック／LV1	7700／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
ハイ・ゴック／LV1	7700／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
ハイ・ゴック／LV1	7700／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可

自護軍（增援機體5）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
6] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
6] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
6] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可

自護軍（增援機體6）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
7] GP02／LV1	11200／70	賈圖(ガトー)／少佐	獨立	不可
8] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
8] ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可



第 19 話 熱砂之攻防戰～沒有終結的追擊～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——0／後段——5　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵「赤軍」全滅　　失敗條件：自軍全滅　奧比路被擊倒
BONUS EVENT發生條件：敵（赤軍）全滅

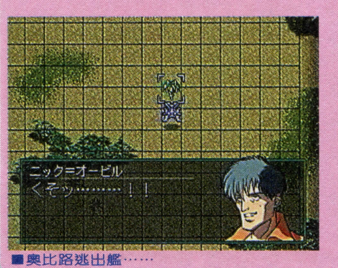


■原來賈圖打算將GP02A運上宇宙。

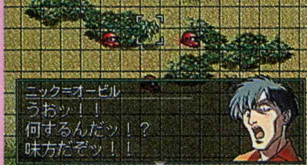
在上一話之中，曾有一個非常古怪（閃縮）的人物出過場，他便是一名叫「奧比路」的人，原來他是狄拉斯的間碟，他亦是一直以來在亞拉巴姆之中作內應的人，這話之中，他便從聯邦之中逃了出來，打算前往狄拉斯的基地之中，然而，因為害怕他的前來會引起聯邦的注意，所以，狄拉斯一方的指揮官「萊恩」便下令將「奧比路」消滅……為了要追查被奪的「GP02A」的去向，所以戈奧等人便要出動解救「奧比路」的危機。

這裏的戰鬥實在是非常簡單，因為自軍在左上角或右上角也能放置自己的戰艦，所以在戰術上是很明顯，先利用自己派出的戰艦，將上方的敵軍消滅，至於下方的3部「渣古II J型」，只有6860的HP，單是戈奧一人已經足夠將他們消滅了。

在這前半段唯一要小心的是不要「手快快」向攻擊戈奧的「奧比路」還擊，否則……



■奧比路逃出艦……



■奧比路竟然受到同伴的攻擊！

出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
GP01／LV1	11200／70	戈奧（コウ）／少尉	獨立	—
GM CUSTOM（ジム・カスタム）／LV1	7280／60	蒙西亞（モンシア）／中尉	獨立	—
GM CANNON（ジム・キャノン）／LV1	7560／60	基斯（キース）／少尉	獨立	—

自護軍（赤）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
渣古II J型（ザクII J型）／LV1	6860／40	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV1	6860／40	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV1	6860／40	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可

一般敵人（綠）

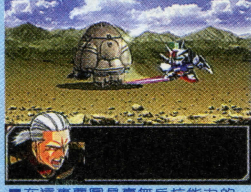
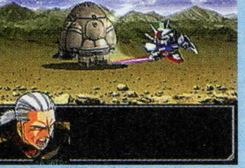
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
核戰機II（コア・ファイアーII）／LV ACE	8060／38	奧比路（オビル）／一般	獨立	不可

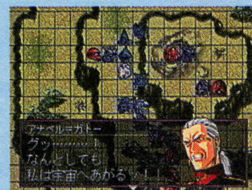
後段

勝利條件：在5回合內將HLV擊毀　　失敗條件：任務失敗　自軍全滅　自軍基地被佔領



■玩者要在5個回合內將HLV消滅。



■在這裏賈圖是毫無反抗能力的。



■成功擊倒HLV！

在前半段之中，只要奧比路沒有被打倒的話，故事便會進入下半段，這是一場限時的戰鬥，因為HLV已經準好了，而且GP02A亦已運上HLV，只要時間一到，賈圖便可以帶着GP02A向宇宙進發，所以，玩者的任務便是在HLV發射之前（5個回合）將他消滅，否則，便會是GAME OVER收場。

在這場戰鬥之中，只有由玩者派出的1艘戰艦和GUEST的艾比昂號，實力方面是有一點不足的，所以在這裏不要為了那些「無謂」的LEVEL和城市而浪費多餘的步數，因為這裏的任務是要將在山上的HLV消滅，所以這才首要行動，然而在上山的途中，狄拉斯的MS會不斷的阻礙玩者的行動，在這裏應將戰艦分開行動，自軍的在步出基地之後便要一直的向上移動，從左方向HLV發動攻擊；而在正中央的艾比昂號便應由中央突破，在這種移動模式之下，艾比昂號所受到的攻擊會少一點，而玩者便要靠這機會盡量令戈奧進入「超強氣」的狀態，這樣對擊倒HLV是有極大幫助的。

另一方面，自己的艦隻向方前進，一路之上的敵人實力也不弱，所以要小心一點，尤其是上山的路上，如果有飛行的機體便會好得多，而且亦不要過多的使用艦援護攻擊，因為艦的EN可以留待對付HLV之用。

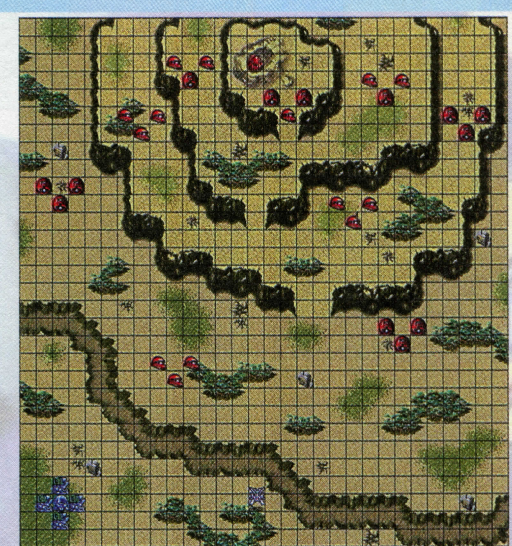
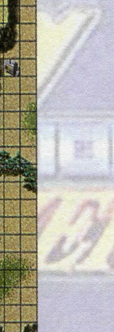
出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
艾比昂（アルニオン）	28000／194	艾柏（エイパー）／大佐	戰艦	—
GM CUSTOM（ジム・カスタム）／LV1	7280／60	蒙西亞（モンシア）／中尉	艦載機／隊長	—
GP01／LV1	11200／70	戈奧（コウ）／少尉	艦載機	—
GM CANNON II（ジム・キャノンII）／LV1	7560／60	基斯（キース）／少尉	艦載機	—
GM CUSTOM（ジム・カスタム）／LV1	7280／60	艾發（アルファ）／中尉	艦載機／隊長	—
GM CANNON II（ジム・キャノンII）／LV1	7560／60	狄布（チャップ）／曹長	艦載機	—

自護軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
HLV	35000／72	賈圖（ガトー）／少佐	戰艦	—
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	萊恩（ノイエン）／少將	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV ACE	8918／46	自護兵（ジオン兵）／大尉	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可
ドム・トローペン／LV ACE	10920／61	自護兵（ジオン兵）／大佐	獨立	不可

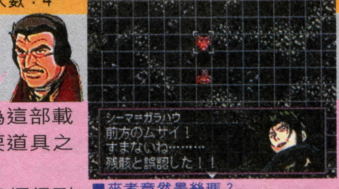
第 20 話 策謀之宙域～在火炎中的深藍光輝～

自由出擊部隊：2 可佔領點：前段——6/ 後段——3 EVENT MOVIE：冇 過版後加入之志願兵人數：4

前段

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：戈奧被擊倒　　BONUS EVENT發生條件：柏靈古將絲瑪擊倒

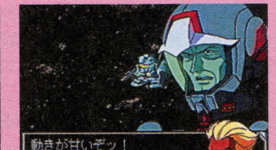
表面上，GP02A已經在猛烈的攻擊之下被消滅了，而事實並非如此，因為這部載有核彈頭的MS已經被運往宇宙，而且更加是狄拉艦隊實行「星塵作戰」的重要道具之一，所以……



■來者竟然是絲瑪？


■這便是強行出擊的命運。

■後悔已經太遲了。



■柏靈古是這戰的勝負關鍵所在。

在宇宙之中，賈圖已經得到了「GP02A」，而狄拉斯艦隊亦準備開始「星塵作戰」，可是，一艘不知名的艦隊突然衝來，原來這是「絲瑪」的艦隊，她可説是一個非常高傲的人，完全不將被稱為「所羅門之惡夢」的賈圖放在眼……

這次是GP01首次在宇宙之中作戰，可是，GP01本身是屬於陸戰的機體，所以根本不適合在宇宙活動，可是，戈奧強行出擊，面對的對手更是可至極的絲瑪，在這裏的戈奧和GP01，可說是陷入極度的危機之中……

在這戰之中，主要的任務便是要保着戈奧不死，這可是比消滅敵人更難的行動，因為戈奧的GP01的移動力，在宇宙只有1格而已，而對手則是由絲瑪所帶令的綠勇士小隊，要保住他的命，一定要靠由玩者派出的艦隻了在第2版圖之上的敵人可以暫且不理，首先便是要到第1版圖之上將戈奧和絲瑪隔開。

除了要保住戈奧之外，另一個任務便是要先用「柏靈古」將絲瑪擊倒，這樣便可以進入下半段的故事。

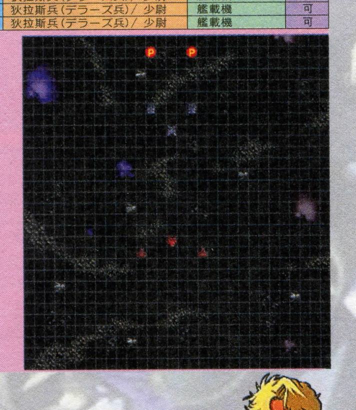
出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
艾比昂(アルビオン)	28000/ 194	艾柏(エイパー)/ 大佐	戰艦	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)/ LV1	7280/ 60	艾發(アルファ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)/ LV1	7280/ 60	蒙西亞(モンシア)/ 中尉	艦載機	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)/ LV1	7560/ 60	狄布(チャップ)/ 曹長	艦載機	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)/ LV1	7560/ 60	基斯(キース)/ 少尉	艦載機	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)[柏靈古CUSTOM]/ LV1	9800/ 60	柏靈古(バニング)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
絲瑪專用ゲルググM(シーマ專用ゲルググM)/ LV1	11420/ 60	絲瑪(シーマ)/ 中佐	獨立	不可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	獨立	不可
リリーマルレーン	26000/ 209	狄多洛夫(テトローフ)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500/ 178	狄拉斯士官(デラーズ士官)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500/ 178	狄拉斯士官(デラーズ士官)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可



後段

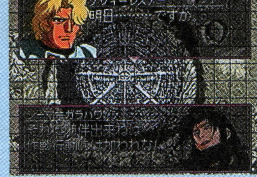
勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：艾比昂被擊沉　　自軍基地被佔領

成功利用柏靈古打倒絲瑪的話，便可以進入下半段的故事，在這段故事之中，在遊戲之中另一部非常重要的MA便會出場，這便是基利由所駕駛的「比路・比隆」，在一年戰爭之中，他本身是賈圖的手下，然而，因為在大戰之中受了傷，令他變成殘廢，不過，他沒有放棄過，而且利用僅餘的零件，製造出這部「比路・比隆」，在遇上絲瑪之後，他以為可以重歸戰場，可是，絲瑪出賣了他，基本上絲瑪只是對「比路・比隆」有興趣而已，在一怒之下，基利自己駕駛「比路・比隆」出擊……

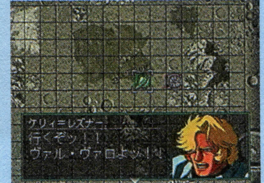
就如上一集一樣，這部「比路・比隆」是擁有消去敵方EN的能力，所以絕對不可以和作埋身戰，要盡量利用遠程武器將他消滅，再加上在這戰之中，在左方的艾心昂號是不能移動的，所以一定要用盡所有的兵力防止從右方前來的「比路・比隆」。

此外，在下方的絲瑪的部隊之中，應該由玩者的部隊消滅，因為艦隊在左下方的關係，他們亦會向上接近艾比昂號，因此玩者在出擊之後，便要朝左上方前進，否則便趕不及救助艾比昂號。

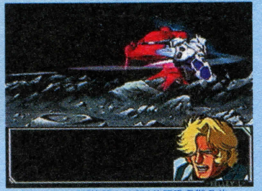
在這話之中，戈奧已經改駕駛改良的「GP01-Fb」，所以在宇宙空間之中可以自由往來，可惜的是艾比昂號不能活動，使其作戰效率也變得低落，可惜……



■絲瑪誘使基利加入其部隊。



■基利駕駛「比路・比隆」出擊！


■「GP01-Fb」和「比路・比隆」的惡戰是難免的。

出擊機體一覧

聯邦軍

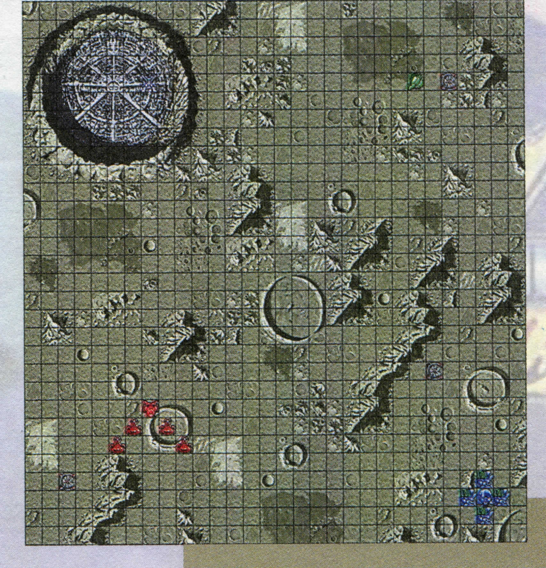
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
艾比昂(アルビオン)	28000/ 194	艾柏(エイパー)/ 大佐	戰艦	—
GP01-Fb/ LV1	11200/ 70	戈奧(コウ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)/ LV1	7560/ 60	基斯(キース)/ 少尉	艦載機	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)/ LV1	7280/ 60	艾發(アルファ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)/ LV1	7280/ 60	蒙西亞(モンシア)/ 中尉	艦載機	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)/ LV1	7560/ 60	狄布(チャップ)/ 曹長	艦載機	—

自護軍(赤)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
リリーマルレーン	26000/ 209	絲瑪(シーマ)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500/ 178	狄拉斯士官(デラーズ士官)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500/ 178	狄拉斯士官(デラーズ士官)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500/ 178	狄拉斯士官(デラーズ士官)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500/ 178	狄拉斯士官(デラーズ士官)/ 大尉	戰艦	—
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ゲルググM/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	9520/ 60	狄拉斯兵(デラーズ兵)/ 曹長	艦載機	可

其他敵人(綠)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
比路・比隆(ヴァル・ヴァロ)/ LV ACE	15280/ 115	基利(ケリィ)/ 大尉	獨立	不可



第21話 所羅門之惡夢～宇宙之鼓動～

自由出擊部隊：1　　可佔領點：前段——9／後段——9　　EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：百明翰號被擊沉　　BONUS EVENT發生條件：柏靈古將絲瑪擊倒

在故事的開端，原來身為自護餘黨的絲瑪竟然和聯邦軍的古連大將展開私下的談叛，然而，這次的密談竟然給艾比昂號所破壞，因為艾比昂號上的人不知袖裏便衝了出來，令絲瑪認為這是一陷阱，所以便開始向古連的「百明翰」發動攻擊……

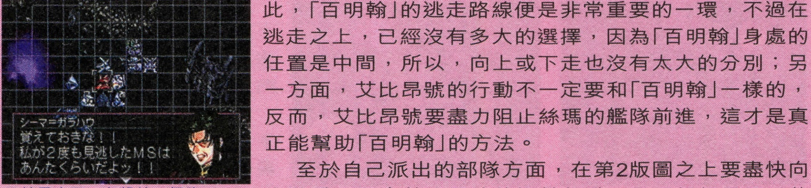
在這戰之中，玩者的責任便是要保護「百明翰」的安全，然而，在絲瑪的艦隊之中全部的MS也是ゲルググM，戰鬥力是非常之高，因此，「百明翰」的逃走路線便是非常重要的一環，不過在逃走之上，已經沒有多大的選擇，因為「百明翰」身處的任置是中間，所以，向上或下走也沒有太大的分別；另一方面，艾比昂號的行動不一定要和「百明翰」一樣的，反而，艾比昂號要盡力阻止絲瑪的艦隊前進，這才是真正能幫助「百明翰」的方法。



■古連竟和絲瑪私下會談？



■絲瑪要向「百明翰」發動攻擊。



■柏靈古再一次將絲瑪打敗。

至於自己派出的部隊方面，在第2版圖之上要盡快向右移動，配合艾比昂號的擾敵行動，最理想便是可以將絲瑪的艦隊完全圍困着，讓「百明翰」完全脱敵絲瑪艦隊的攻擊範圍。

而到了最後，和上一話一樣，要利用柏靈古消滅絲瑪才可以進入下半的戰鬥。成功的話，更可以看到非常精采的CG片段。

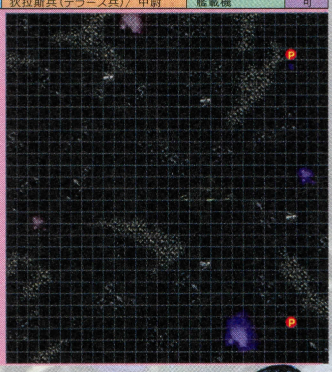
出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
百明翰號(バーミンガム)	27000／206	古連(グリーン)／大將	戰艦	—
吉姆改(ジム改)／LV1	7280／50	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
吉姆改(ジム改)／LV1	7280／50	聯邦兵／少尉	艦載機	—
吉姆改(ジム改)／LV1	7280／50	聯邦兵／少尉	艦載機	—
艾比昂(アルビオン)	28000／194	艾柏(エイパー)／大佐	戰艦	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)／LV1	9800／60	柏靈古(バニング)／大尉	艦載機／隊長	—
GP01-Fb／LV1	11200／70	戈奧(コウ)／少尉	艦載機	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)／LV1	7560／60	基斯(キース)／少尉	艦載機	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)／LV1	7280／60	艾發(アルファ)／中尉	艦載機／隊長	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)／LV1	7280／60	蒙西亞(モンシア)／中尉	艦載機	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)／LV1	7560／60	狄布(チャップ)／曹長	艦載機	—

自護軍

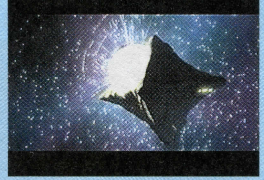
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
絲瑪専用ゲルググM(シーマ専用ゲルググM)／LV ACE	14846／69	絲瑪(シーマ)／中尉	獨立	不可
ゲルググM／LV ACE	12376／69	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	獨立	不可
ゲルググM／LV ACE	12376／69	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	獨立	不可
ゲルググM／LV ACE	12376／69	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	獨立	不可
ゲルググM／LV ACE	12376／69	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	獨立	不可
ゲルググM／LV ACE	12376／69	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	獨立	不可
リリーマルレーン	26000／209	狄多洛夫(デトローフ)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／中尉	艦載機	可

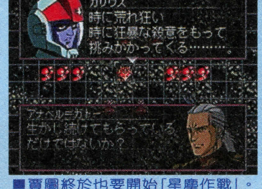


後段

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：自軍全滅　自軍基地被佔領

在打倒了絲瑪之後，故事便進入下半段，在宇宙要塞所羅門之上，聯邦軍正要開始進行閱兵議式，然而，這便是賈圖一直以來等待的時機，因為這便是真正的「星塵作戰」的開始，亦是奪取GP02A的真正目的，便是要利用在GP02A之中的核彈來向這次的閱兵典禮發動突襲，而且要向世界揭發聯邦在南極條約的約束之下依然製造核武的惡行……



■再次的所羅門惡夢！



■賈圖終於也要開始「星塵作戰」。

為了阻止賈圖的行動，GP01-Fb便是唯一的手段，亦只有GP01-Fb才有這樣的能力阻截賈圖，然而，戈奧始終來遲一步……



■戈奧和賈圖的對話。

在這場戰鬥之中，根本沒有甚麼特別指示，亦即是說要將所有的敵人消滅，而且敵人的數量亦不是太多，最危險的便是艾比昂號一開始便要面對兩隻敵艦，幸而戈奧的精神狀態是會維持於「強氣」，只要稍為一「谷」，便可以成為「超強氣」，很輕易便可以將兩艘敵艦擊沉。另一方面，如果要故事去得比較「完美」的話，便要用戈奧向賈圖攻擊了，因為這樣做會有對話EVENT發生。

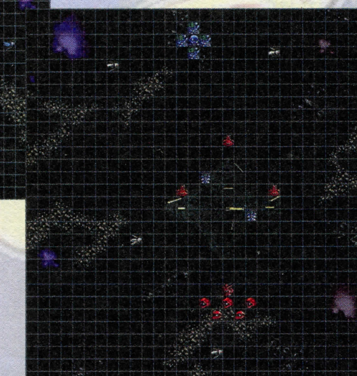
出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
GP01-Fb／LV1	11200／70	戈奧(コウ)／少尉	獨立	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)／LV1	7560／60	基斯(キース)／少尉	獨立	—
艾比昂(アルビオン)	28000／194	艾柏(エイパー)／大佐	戰艦	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)／LV1	7280／60	艾發(アルファ)／中尉	艦載機／隊長	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)／LV1	7280／60	蒙西亞(モンシア)／中尉	艦載機	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)／LV1	7560／60	狄布(チャップ)／曹長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	3900／173	聯邦士官／大尉	戰艦	—
沙拉密斯(サラミス)	3900／173	聯邦士官／大尉	戰艦	—

自護軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
GP02A／LV ACE	14560／79	賈圖(ガトー)／少佐	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)／LV ACE	10920／61	卡利奧斯(カリウス)／軍曹	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／軍曹	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／軍曹	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV ACE	9100／51	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV ACE	9100／51	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV ACE	9100／51	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV ACE	9100／51	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加大魔(リック・ドム)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加大魔(リック・ドム)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可

第22話 從風暴之中通過～阻止限界點～

自由出擊部隊：2　可佔領點：8　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0　勝利條件：8回合之內將殖民星擊毀

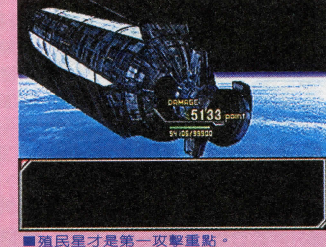
失敗條件：任務失敗　自軍全滅
自軍基地被佔領　殖民星被敵(綠軍)擊毀

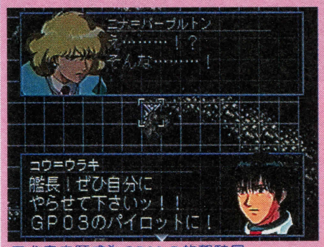
這是一場非常慘烈的戰鬥，因為這亦是《0083》的最後一戰，在這裏之中，故事講述一直合作的賈圖和絲瑪終於也決裂了，絲瑪歸向了聯另一勢力之中，這便是由法斯古所帶領的「泰坦斯」，而另一方面，賈圖依然是屬於「狄拉斯艦隊」的一員猛將，在這種形勢之下，艾比昂號的境便更加不妙，因為要同時面對兩支實力強橫的艦隊。

在絲瑪和聯邦的艦隊之中，更有「太陽砲」，相反，狄拉斯艦隊這次的行動是要將殖民星推向地球，重演當日自護軍的「殖民星墜落計劃」，而玩者的主要任務便是要阻止殖民星撞向地球，然而時間有限，只有8個回合而已……

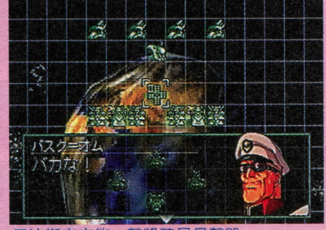
由於在上一戰之中GP01-Fb和GP02A也受到重創，不能再次戰鬥，所以在無計可拖的情況之下，戈奧唯有使用未曾有出戰經驗的GP03-D出擊，而賈圖亦使用新的MA「夜鶯」出戰……


■GP03-D的破壞力非常驚人！


■殖民星才是第一攻擊重點。




■戈奧自願成為GP03-D的駕駛員。



■法斯古未能一擊將殖民星擊毀。

在僅有的8個回合之中，不要作無謂的戰鬥，要全力集中攻擊殖民星，這場戰鬥是異常的凶險，因為上下兩方也會向玩者攻擊，不過，他們亦會互相攻擊，這也是不幸中之大幸了，玩者要好好的利用GP03-D的強大攻擊力，要消滅殖民星是不難做到的。

當然，不要忘記在絲瑪艦隊之中的鐵球改修型是可以捕捉的機體啊！

機體一覧

聯邦軍

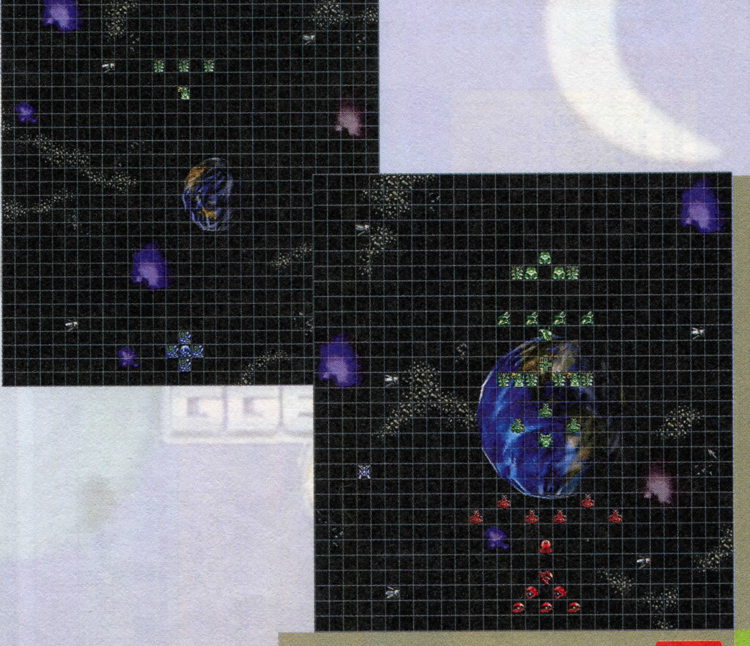
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
艾比昂(アルビオン)	28000／194	艾柏(エイパー)／大佐	戰艦	—
GP03-D／LV1	18480／200	戈奧(・ミ・ミ)／少尉	艦載機／隊長	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)／LV1	7560／60	基斯(キース)／少尉	艦載機	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)／LV1	7280／60	艾發(アルファ)／大尉	艦載機／隊長	—
GM CUSTOM(ジム・カスタム)／LV1	7280／60	蒙西亞(モンシア)／中尉	艦載機	—
GM CANNON II(ジム・キャノンII)／LV1	7560／60	狄布(チャップ)／少尉	艦載機	—

自護軍(赤)

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
夜鶯(ノイエ・ジール)／LV ACE	23400／207	賈圖(ガトー)／少佐	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)／LV ACE	10920／61	卡利奧斯(カリウス)／軍曹	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)／LV ACE	10920／61	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)／LV ACE	8910／46	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	獨立	不可
アイランド・イーズ(殖民星)	999000／0			不可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／中尉	戰艦	—
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／中尉	戰艦	—
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／中尉	戰艦	—
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
加大魔II(リック・ドムII)／LV1	8400／55	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／中尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／40	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／40	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV1	7000／45	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV1	7000／45	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／中尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／40	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機／隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)／LV1	6860／40	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV1	7000／45	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可
多拉捷(ドラッツェ)／LV1	7000／45	狄拉斯兵(デラーズ兵)／少尉	艦載機	可

聯邦軍及絲瑪艦隊(綠)

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
SOLA SYSTEM II(ソーラ・システムII)	70000／180	法斯古(バスク)／大佐	獨立	不可
嘉比拉・狄多拉(ガーベラ・テトラ)／LV ACE	14560／74	絲瑪(シーマ)／中佐	獨立	不可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	獨立	不可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	獨立	不可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	獨立	不可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	獨立	不可
リリーマルレーン	26000／209	狄多洛夫(デトローフ)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	22500／178	狄拉斯士官(デラーズ士官)／大尉	戰艦	—
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゲルググM／LV1	9520／60	狄拉斯兵(デラーズ兵)／大尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
沙拉密斯(サラミス)	19000／173	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
馬錫蘭改(マゼラン改)	24000／194	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
馬錫蘭改(マゼラン改)	24000／194	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
馬錫蘭改(マゼラン改)	24000／194	聯邦士官／少佐	戰艦	—
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機／隊長	可
吉姆II(ジムII)／LV1	7280／50	聯邦兵／大尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
鐵球改修型(ボール改修型)／LV1	6720／40	聯邦兵／少尉	艦載機	可
哥倫布斯(コロンブス)	16500／288	聯邦士官／伍長	戰艦	不可
哥倫布斯(コロンブス)	16500／288	聯邦士官／伍長	戰艦	不可
哥倫布斯(コロンブス)	16500／288	聯邦士官／伍長	戰艦	不可

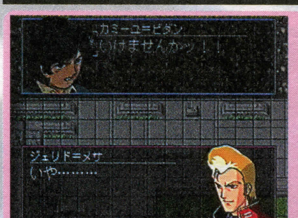


第23話 黑色高達～旅程～

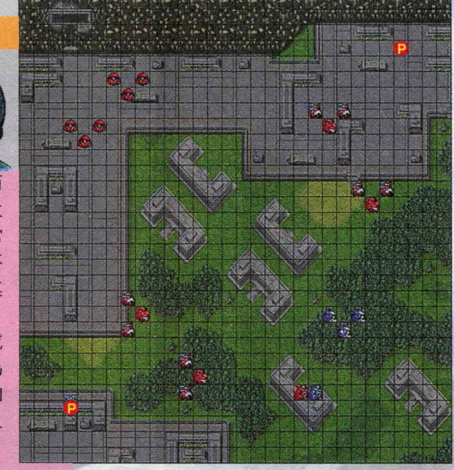
自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——0/ 後段——6　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：自軍全滅
GUEST TEAM其中一機被擊倒　BONUS EVENT發生條件：GUEST TEAM全員逃出殖民星



■嘉美尤和尊尼發生衝突！



完成上一話之後，「舊世代」的戰鬥終於也到了一個終結，而這話開始便進入《Z高達》的時代，在這裏新的人物陸續出現，大家熟悉的「嘉美尤」便在這裏出現，就和TV版一樣，嘉美尤非常厭惡「泰坦斯」的成員，因而開罪了「尊尼」亦因為這樣，嘉美尤不知怎樣的成為了新的高達——「高達MK II」的駕駛員，這部體其實生產了3台之多，嘉美尤奪取了的是3號機……

這場戰鬥的重點是因為新高達傳言而進入殖民星的奧干成員，3人之中，其中的「古華多羅」便是當年的紅彗星馬沙，因為嘉美尤對泰坦斯的不滿，所以，古華多羅成功的遊説嘉美尤加入，於是，眾人便要先逃出敵人(泰坦斯)的追捕。

■嘉美尤奪取了高達MK II。

出港

■這便算是成功逃出殖民星了。

在這話之中，玩者便要全力協助他們離開殖民星，然而，在出場之時，因為地形的影響，3部「歷奇．戴瓦斯」和「高達MK II」的移動力會變得非常低，很易給敵人纏上，這是唯一要注意的，而自軍的出擊位置，設在右上和左下角也沒有太大分別的。最重要是讓歷奇．戴瓦斯先攻擊泰坦斯的高達MK II，這樣，就算兩部高達MK II互相攻擊，最後的勝利也是屬於嘉美尤的！

最後，只要所有的GUEST機體也到達出口(左上角)，離開殖民星，便可以進入下半的戰鬥了。

出擊機體一覽

奧干

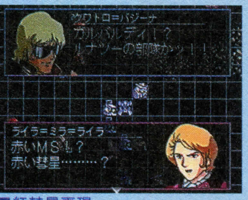
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	嘉美尤(カミーユ)/ 平民	獨立	—
歷奇．戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 75	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	獨立	—
歷奇．戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 75	亞普里(アポリー)/ 中尉	獨立	—
歷奇．戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 75	盧比度(ロベルト)/ 中尉	獨立	—

泰坦斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	格靈哥(カクリコン)/ 平民	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	尊尼(ジェリド)/ 中尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ジム・クゥエル/ LV ACE	9640/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ジム・クゥエル/ LV ACE	9640/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ジム・クゥエル/ LV ACE	9640/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV ACE	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV ACE	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV ACE	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV ACE	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV ACE	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV ACE	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ジム・クゥエル/ LV1	7240/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV1	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV1	9640/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	獨立	不可

後段

勝利條件：敵軍全滅　妮歌的宇宙艇降落在地球　失敗條件：妮歌的宇宙艇被擊落　自軍基地被佔領



■紅彗星再現……



■砲台是可以「魚肉」的！


■要小心敵人乘機偷襲基地。

通過了前半的考驗之後，眾人離開了殖民星之後，戰鬥又回到宇宙之中，這次，因為妮歌少尉要到查布羅一行，所以眾人便要保證她一路上的安全，這便是這戰之中最大的任務，然而，妮歌所乘的只是一部非常普通的穿梭機，而且他們的行動又給泰坦斯知道了，所以形勢是非常的凶險。

戰鬥一開始，玩者有兩種處理方法，第一是維持原有的位置，先封着在第1版圖之中的敵艦向第2版圖進發，讓玩者的部隊能盡快趕來古援；第二種做法便是立刻向左移動，盡快和玩者的部隊會合。其實兩做法也有其危險性，不過，以向左移的方法危險性最細，因為維持原位的話，在亞加瑪左上方的敵艦亦會前來攻擊，反正也會被攻擊，何不「置諸死地而後生」呢！

戰艦的問題總算是解決了，那麼，在大氣圈之外的砲台又怎樣呢？這其實不是一個問題，反而是玩者的「補品」，因為在這裏的砲台威力不是太大，正好讓要升LEVEL的人物或機體上前「衝殺」一番，再加上有BONUS STEP之助，相信要變成ACE是絕對不難的。

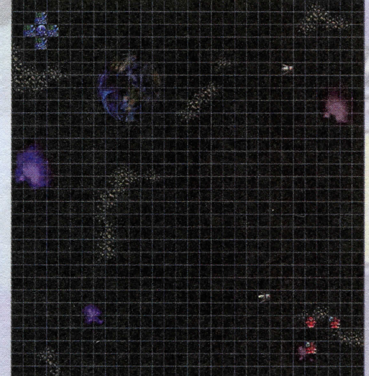
出擊機體一覽

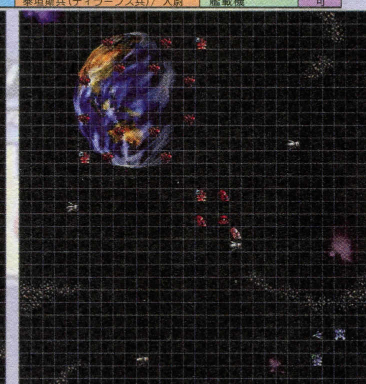
奧干

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪(アーガマ)	30000/ 194	希格(ヘンケン)/ 中佐	戰艦	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	嘉美尤(カミーユ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
歷奇．戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 75	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
歷奇．戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 75	亞普里(アポリー)/ 中尉	艦載機	—
歷奇．戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 75	盧比度(ロベルト)/ 中尉	艦載機	—
蒙布蘭(モンブラン)	21000/ 178	奧干士官(エゥーゴ士官)	戰艦	—
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
賀新加(ホウセンカ)/ LV1	8500/ 30	妮歌(レコア)/ 少尉	獨立	—

泰坦斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
波斯利亞(ブスニア)	21000/ 178	チャン=ヤー/ 少佐	戰艦	—
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	菈娜(ライラ)/ 大尉	獨立	不可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 少尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	尊尼(ジェリド)/ 中尉	獨立	不可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	泰坦斯士官(ティラーンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	泰坦斯士官(ティラーンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
亞歷山大(アレキサンドリア)	27000/ 211	嘉狄(ガディ)/ 少佐	戰艦	—
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
沙捷華魯(サチワヌ)	21000/ 178	泰坦斯士官(ティラーンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ジム・クウェル/ LV1	7240/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
吉姆II(ジムII)/ LV1	7240/ 55	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
吉姆II(ジムII)/ LV1	7240/ 55	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
吉姆II(ジムII)/ LV1	7240/ 55	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
布尼爾(ブルネイ)	21000/ 178	泰坦斯士官(ティラーンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ジム・クウェル/ LV1	7240/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可



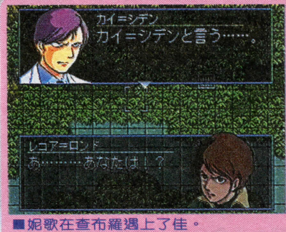


第 24 話 - 查布羅之風～妮歌的幽閉～

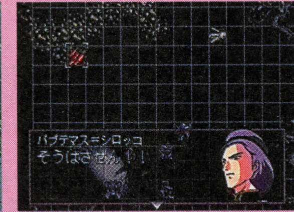
自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——3/ 後段——6　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：3

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：嘉美尤、古華多羅、盧比度、亞普里之降下部隊其中一人被擊倒
BONUS EVENT發生條件：降下部隊全部降落在地球



■妮歌在查布羅遇上了佳。



■斯洛哥突然在眾人之前出現。



因為不滿現時泰坦斯的行事方法，所以一直以來也是聯邦政府支持者的布拉度也轉投奧干旗下，而且成為了戰艦「亞加瑪」的艦長，而為了要解決泰坦斯的問題，奧干決定向泰坦斯的查布羅基地發動突襲，他們相信這可以逼使泰坦斯投降，然而，這方法是否真的可行？

這場戰鬥的目的便是要讓突擊部隊能順利的進入地球的查布羅；而在查布羅那方面，原來在上一話之中到達地球的妮歌被泰坦斯的人囚禁在查布羅的基地之中，幸而，她得到「佳」之助，對！他便是在一年戰爭之中和亞寶一同作戰的那個「佳」，而且他們快將要實行逃走計劃……

在這戰之中，泰坦一方會出現一個非常厲害的人物，他便是「斯洛哥」，這人的戰鬥力非常強，以現時亞加瑪的實力，應該是很難將他消滅的，所以要靠玩者的部隊了，而且，一開始之時，玩者便要讓戰艦全速的向左邊前進，至於4部負責偷襲查布羅的MS，便可以不顧一切的向地球的方向前進。

在收拾斯汲哥之後，便可以和亞加瑪一同趕上為古華多羅等人解圍，因為在地球附近有一些泰坦斯的艦隊，為免無謂的損傷，最好還是讓玩者的部隊將敵人消滅吧！

記着！一定要讓4名戰士全部降下地球才能進入下半的故事之中！

出擊機體一覽

奧干

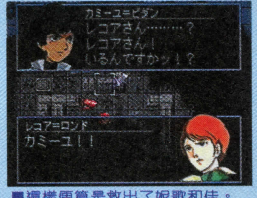
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
百式/ LV1	11480/ 80	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	獨立	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	嘉美尤(カミーユ)/ 少尉	獨立	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 65	亞普里(アポリー)/ 中尉	獨立	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 65	盧比度(ロベルト)/ 中尉	獨立	—
亞加瑪(アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 65	愛瑪(エマ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	志願兵/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	志願兵/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	志願兵/ 少尉	艦載機	—
沙捷華魯(サチワヌ)	21000/ 178	奧干士官(エゥーゴ士官)/ 少佐	戰艦	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—

泰坦斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
密沙拿(メッサーラ)/ LV1	12040/ 90	斯洛哥(シロッコ)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	尊尼(ジェリヂ)/ 中尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	格靈哥(カクリコン)/ 中尉	獨立	不可
亞歷山大(アレキサンドリア)	27000/ 211	卡狄(ガディ)/ 少佐	戰艦	—
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
布彌爾(ブルネイ)	21000/ 178	泰坦斯士官(ティターンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
赫里昂(ハリオ)	27000/ 211	泰坦斯士官(ティターンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	聯邦兵/ 曹長	艦載機	可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	聯邦兵/ 曹長	艦載機	可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	聯邦兵/ 曹長	艦載機	可

後段

勝利條件：敵軍全滅　妮歌和佳將嘉美尤救出後在15回合之內逃離
失敗條件：嘉美尤、古華多羅、盧比度、亞普里之降下部隊其中一人被擊倒　自軍基地被佔領



■這樣便算是救出了妮歌和佳。

眾人終於也安全的來到查布羅，然而，這裏來已經被泰坦斯設下了一個死亡陷阱，因為這裏將會發生核爆，而時間便是在15回合之後，再加上在基地之中還有妮歌和佳，所以，這戰是一場和時間的比賽，而唯一逃生的方法便是利用在跑之上的「歐姆拉」。

不過，因為在森林的關係，所以百式和兩部歷奇・戴瓦斯的行動會非常緩慢，所以便要利用一下敵人來增加步行速度，方法又是「BONUS STEP」。而另一方面，因為嘉美尤的高達MK II配有輔助飛行翼，所以可以有非常高的移動力，可以以最快的速度前往在左方的地底救出妮歌和佳，而方法便是在到達地底之後只擊倒一隻高渣古，之後穿過缺口向右方前進，之後，便會有救出妮歌的EVENT發生，成功之後，只要逃到歐姆拉之上便算是完成……

■要留心在歐姆拉後方的高渣古。

非也！因為當眾人逃到歐姆拉之上時，在後方便會出現兩部高渣古，到了這個時候，不論在場還有多少的敵人，只要將在歐姆拉後方的兩部高渣古擊倒便可以順利離開！（不過要小心之前已將TURN數用盡，真的這樣的話……RESTART吧！）當然，大家亦可以利用「敵全滅」的條件來完成，然而這樣便會損失不少的金錢了。

至於玩者部隊的角色，其實只是用來引開泰坦斯的部隊，讓百式和歷奇・戴瓦斯可以順利到達歐姆拉而已，當然，可以順手取一些敵方機體作為「禮物」，例如是「太空坦克II」和「鐳射大砲II」便是。不過，亦要小心在空中的敵人，他們會乘時降下向自軍的基地發動攻擊。

出擊機體一覽

聯邦軍

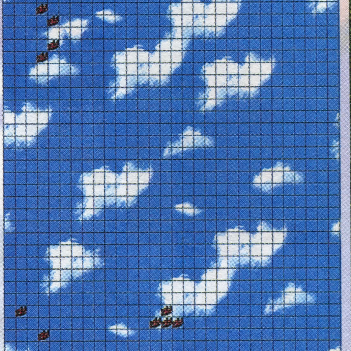
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
百式/ LV1	11480/ 80	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	獨立	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	嘉美尤(カミーユ)/ 少尉	獨立	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 65	亞普里(アポリー)/ 中尉	獨立	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)/ LV1	9800/ 65	盧比度(ロベルト)/ 中尉	獨立	—
歐姆拉(アウドムラ)	23000/ 173	奧干士官(エゥーゴ士官)/ 少佐	戰艦	—

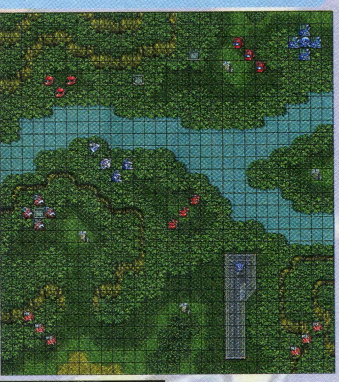
泰坦斯

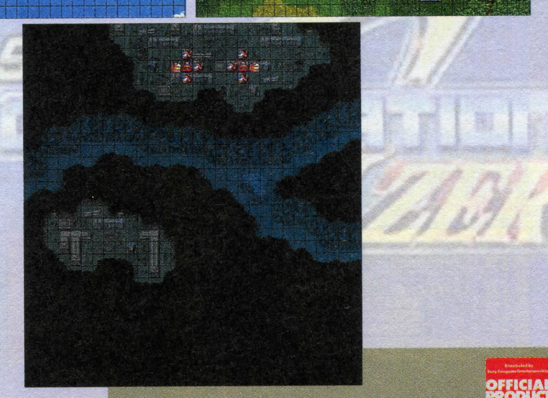
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ジムスナイパーカスタム/ LV1	7400/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
ジムスナイパーカスタム/ LV1	7400/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
ジムスナイパーカスタム/ LV1	7400/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
老虎飛行試驗型(グフ飛行試驗型)/ LV1	7700/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
老虎飛行試驗型(グフ飛行試驗型)/ LV1	7700/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
老虎飛行試驗型(グフ飛行試驗型)/ LV1	7700/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
吉姆II(ジムII)/ LV1	7420/ 55	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
渣古坦克(ザクタンク)/ LV1	6300/ 40	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
渣古坦克(ザクタンク)/ LV1	6300/ 40	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
渣古坦克(ザクタンク)/ LV1	6300/ 40	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
ビッグ・トレー	22000/ 209	聯邦士官/ 大尉	戰艦	—
鐳射大砲II(ガンキャノンII)/ LV1	7700/ 65	聯邦兵/ 軍曹	艦載機/ 隊長	可
太空坦克II(ガンタンクII)/ LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 軍曹	艦載機	可
太空坦克II(ガンタンクII)/ LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 軍曹	艦載機	可
太空坦克II(ガンタンクII)/ LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 軍曹	艦載機	可
ビッグ・トレー	22000/ 209	聯邦士官/ 大尉	戰艦	—
鐳射大砲II(ガンキャノンII)/ LV1	7700/ 65	聯邦兵/ 軍曹	艦載機/ 隊長	可
太空坦克II(ガンタンクII)/ LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 軍曹	艦載機	可
太空坦克II(ガンタンクII)/ LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 軍曹	艦載機	可
太空坦克II(ガンタンクII)/ LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 軍曹	艦載機	可

泰坦斯（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	尊尼(ジェリド)/ 中尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 軍曹	獨立	不可





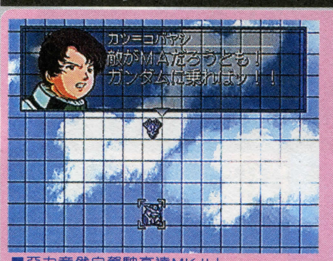


第25話 脫離白色的黑 ～亞力出擊～

自由出擊部隊：2　可佔領點：前段──4／後段──4　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：自軍基地被佔領　BONUS EVENT發生條件：亞力將露莎美擊倒



■亞力竟然自駕駛高達MK II！



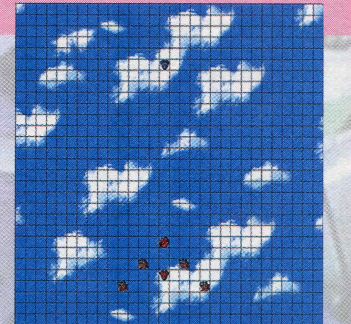
■亞力和露莎美的初戰EVENT。

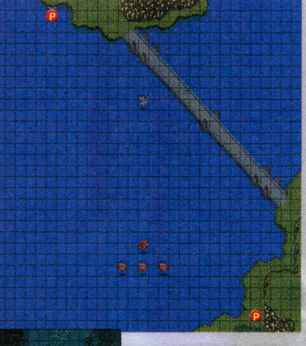
逃出了查布羅之後，眾人便和亞寶及力會合，二人的重遇亦代表着時間的流逝，而在這7年之中，亞寶也是在聯邦軍的監管之下生活，現在他加入了一個名為「卡拉巴」的組織之中，然而，由於長期被幽禁，令亞寶完全失去了當年作為一個戰士的鬥志，這令亞力非常憤怒……

因為對亞寶的不滿，衝動的亞力竟然私自駕駛高達MK II出擊，可是，卻遇上了泰坦斯的部隊，而且更是新的可變形MA「桀布蘭」，而駕駛者便是強化人「露莎美」，而這次出擊的目的便是要保護亞力，而「桀布蘭」的目標亦是高達MK II而已，所以他是不會向其他機體攻擊的。

在這裏可以出動兩艘戰艦，玩者應選擇空中和海上的各一，因為在海中有3艘潛艇，最少也要有一艘潛才可以將之收拾，而且這亦是讓沒有多大機會升LEVEL的水中用機體強化的好機會；而另一隊則要以空中或陸上戰的機體為主的MS／MA負責，因為在第2版圖之上只有一條橋，戰鬥大多會在橋上或海上進行，所以可以飛行的機體是比較有利的。如果玩者的是空中機體居多的話，便應將戰艦放在右下角的位置，相反，如果是陸戰機體居多的話，便應放在左上角，這樣亦可以盡快和亞力的高達MK II會合。至於在空中的歐姆拉，應盡早回到第2圖，支援亞力。

最後，如果要進入下半的故事，便要利用亞力來將露莎美打倒，不過，最好還是讓他的隊員削去桀布蘭的HP，給亞力最後一擊的機會，否則，相信亞力戰死也未必能擊倒露莎美呢！







出擊機體一覽

奧干／卡拉巴

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
歐姆拉(アウドムラ)	23000／173	小林隼人(ハヤト)／少佐	戰艦	—
百式／LV1	11480／80	古華多羅(クワトロ)／大尉	艦載機／隊長	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)／LV1	9800／75	亞普里(アポリー)／中尉	獨立	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)／LV1	9800／75	盧比度(ロベルト)／中尉	艦載機	—
ドダイ改(輔助飛行機)	7000／0			—
ドダイ改(輔助飛行機)	7000／0			—
ドダイ改(輔助飛行機)	7000／0			—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)／LV1	9800／75	嘉美尤(カミーユ)／少尉	艦載機／隊長	—
・ミ・ミ田改(輔助飛行機)	7000／0			—
高達MK II(ガンダムMK II)／LV1	10500／75	亞力(カツ)／伍長	獨立	—

泰坦斯

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
桀布蘭(ギャプラン)／LV1	11580／110	露莎美(ロザミア)／少尉	獨立	不可
アクトザク／LV1	8530／60	聯邦兵／曹長	獨立	不可
アクトザク／LV1	8530／60	聯邦兵／曹長	獨立	不可
アクトザク／LV1	8530／60	聯邦兵／曹長	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)／LV1	10080／65	布蘭(ブラン)／少佐	獨立	不可
斯多利(スードリ)	23000／173	胡達(ウッダー)／中尉	戰艦	—
高渣古(ハイザック)／LV1	8680／50	聯邦兵／大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV1	8680／50	聯邦兵／大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV1	8680／50	聯邦兵／大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV1	8680／50	聯邦兵／大尉	獨立	不可
尤岡U99(ユーコンU99)	24000／86	聯邦士官／少佐	戰艦	—
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機／隊長	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
尤岡U99(ユーコンU99)	24000／86	聯邦士官／少佐	戰艦	—
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機／隊長	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
尤岡U99(ユーコンU99)	24000／86	聯邦士官／少佐	戰艦	—
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機／隊長	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可
ザクマリーナ／LV1	7280／45	聯邦兵／中尉	艦載機	可

後段

勝利條件：敵軍全滅　死守HLV至第6回合完結　失敗條件：任務失敗　自軍基地被佔領



■敵方的目的是要擊毀HLV。



■只要除去亞斯曼，戰鬥便會變得容易。

亞力將露莎美擊敗之後，眾人又繼續旅程，然而，這時候古華多羅要先回到宇宙，所以便安排他利用HLV回到宇宙，然而，在發射當天，發射場地附近非常大霧，而且敵人又乘時偷襲，然而，敵發射時間只餘下6個回合，所以在這段時間之內，眾人一定要死守，不能讓HLV有受到破壞。

如果玩者沒有在上這話一開始之時預先編排「3隊」出擊戰艦的話，在這裏便會變成只有一隊出擊了，因為在前半的故事之中，有一隊是屬水中用機體，在這裏是完全不通用的，小心！幸而，在這裏其實一隊也可以殺敵了，只是辛苦一點而已。

在正前方的對手，大可以讓玩者自己的部隊處理，而亞寶和嘉美尤等人則要守在HLV附近，因為在左上方和右上方分別會有泰坦斯的增兵趕到，如果全部湧上前作戰的話，HLV便會變成完全沒有防衛，這是非常危險的事。只要捱過6個回合，HLV便可以安全的升空，這話的故事亦告完結。

泰坦斯

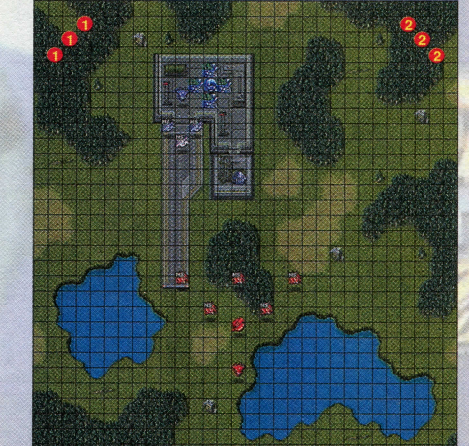
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
亞斯曼(アッシマー)／LV ACE	13104／74	布蘭(ブラン)／少佐	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／大尉	獨立	不可
斯多利(シードリ)	23000／173	胡達(ウッダー)／中尉	戰艦	—

泰坦斯（增援機體1）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
1] 高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／曹長	獨立	不可
1] 高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／曹長	獨立	不可
1] 高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／曹長	獨立	不可

泰坦斯（增援機體2）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
2] 高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／曹長	獨立	不可
2] 高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／曹長	獨立	不可
2] 高渣古(ハイザック)／LV ACE	11284／56	聯邦兵／曹長	獨立	不可



出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
歐姆拉(アウドムラ)	23000／173	小林隼人(ハヤト)／少佐	戰艦	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)／LV1	9800／75	亞寶(アムロ)／オ少佐	艦載機／隊長	—
高達MK II(ガンダムMK II)／LV1	10500／75	嘉美尤(カミーユ)／少尉	艦載機	—
歷奇・戴瓦斯(リック・ディアス)／LV1	9800／75	盧比度(ロベルト)／中尉	艦載機	—
ドダイ改(輔助飛行機)	7000／0			—
ドダイ改(輔助飛行機)	7000／0			—
ドダイ改(輔助飛行機)	7000／0			—
HLV	35000／72	亞普里(アポリー)／中尉	戰艦	—
百式／LV1	11480／80	古華多羅(クワトロ)／大尉	艦載機／隊長	—

第26話 HONGKONG CITY～灰姑娘・科～

自由出擊部隊：1　　可佔領點：前段——3／後段——6

EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：0

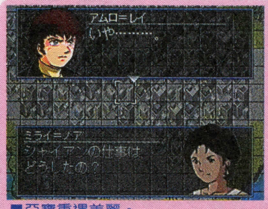
前段



勝利條件：敵軍全滅

失敗條件：自軍全滅

BONUS EVENT發生條件：嘉美尤將科擊倒



■亞寶重遇美麗。



■記着要用嘉美尤來解決重高達！

在古華多羅成功的回到宇宙之後，在地球之上只餘下嘉美尤和花園麗，加上亞寶和小林隼人等人對抗泰坦斯，然而，在泰坦斯的地球陣形之中亦出現弓些變化，因為地球的泰坦斯軍亦以「姆拉莎美」研究所為核心，研究擁有和新類型人同等能力的「強化人」，而在新香港這個城市之上，正是兩軍再次對戰之地……

這戰之中，其實最重要的便是消滅重高達這部橫無比的機體，然而，這機體有一個致命的弱點，便是沒有近距離攻擊，所以要對付他，只要和他作埋身戰便可以了，而且在這裏要用嘉美尤來解決他，因為這樣才可以進入故事的下半部。

另一方面，在玩者的部隊方面，最好是選擇有飛行能力的機體，因為不論將艦隻設置在天上又或是第2版圖的口下方，也是有一段距離才到達陸上的，除非玩者一心要打「持久戰」，否則，飛行機體便是最好的選擇了。

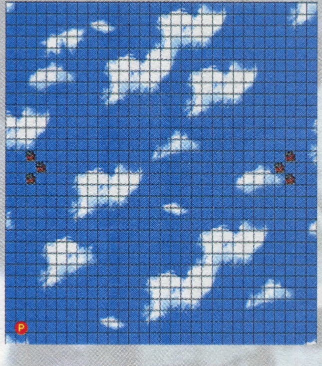
出擊機體一覧

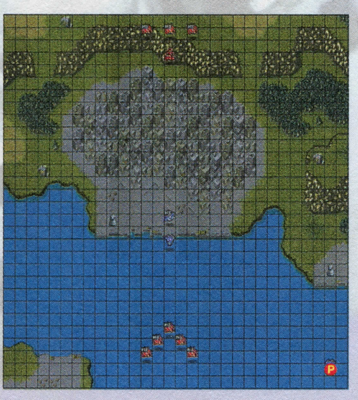
奧干・卡拉巴

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
歐姆拉（アウドムラ）	23000／173	小林隼人（ハヤト）／少佐	戰艦	—
歷奇・戴瓦斯（リック・ディアス）／LV1	9800／75	亞寶（アムロ）／才少佐	艦載機／隊長	—
高達MK II（ガンダムMK II）／LV1	10500／75	嘉美尤（カミーユ）／少尉	艦載機	—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—
尼姆／LV1	7590／55	志願兵／曹長	艦載機／隊長	—
尼姆／LV1	7590／55	志願兵／曹長	艦載機	—
尼姆／LV1	7590／55	志願兵／曹長	艦載機	—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—

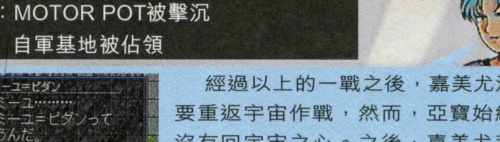
泰坦斯

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
重高達（サイコガンダム）／LV1	20000／160	科（フォウ）／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／少尉	獨立	不可





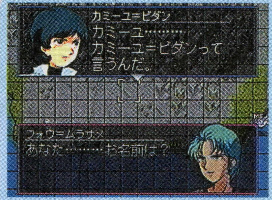
後段



勝利條件：敵軍全滅

失敗條件：MOTOR POT被擊沉

　　　　　自軍基地被佔領



■嘉美尤和科在街上遇俱。



■最重要的還是救出亞寶。

經過以上的一戰之後，嘉美尤決定要重返宇宙作戰，然而，亞寶始終也沒有回宇宙之心。之後，嘉美尤和花園麗到市中遊玩，在街上遇上駕駛重高達的「科」，二人的相遇雖是偶然，不過，因為同是新類型和強化人，二人有着一種非常微妙的感覺……

而在另一方，亞寶和美麗竟然被一班假冒歐姆拉成員的人帶走，原來這是泰坦斯的陰謀，幸而，亞寶和美麗成功的逃脱，可是，二人留在一艘快艇之上，而戰鬥又已經展開了，所以，嘉美尤便獨自駕駛高達MK II從海路前往拯救亞寶。

在這話的戰鬥之中，大家不必擔心在水中的敵人，因為他的目標會是自軍的基地和歐姆拉，所以他們一定會浮上來的，大家不妨在這兩處地點伏下重兵，來一個「守株待兔」，此外，在這裏又可讓高達MK II在海底大開殺介，雖然MK II不是精於水戰，不過，利用鐳射劍應可以應付自如了。

而敵增援的重高達，基本上用任何人對付也可以的，沒有特別的EVENT會發生的。

出擊機體一覧

奧干・卡拉巴

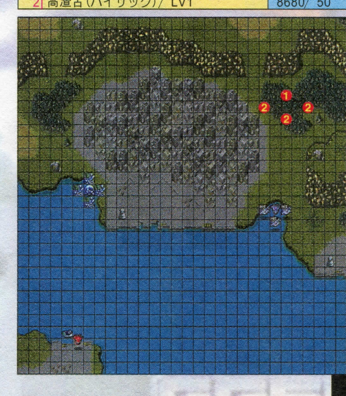
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
歐姆拉（アウドムラ）	23000／173	小林隼人（ハヤト）／少佐	戰艦	—
高達MK II（ガンダムMK II）／LV1	10500／75	嘉美尤（カミーユ）／少尉	艦載機／隊長	—
尼姆（ネモ）／LV1	7590／55	志願兵／曹長	艦載機／隊長	—
尼姆（ネモ）／LV1	7590／55	志願兵／曹長	艦載機	—
尼姆（ネモ）／LV1	7590／55	志願兵／曹長	艦載機	—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—
ドダイ改（輔助飛行機）	7000／0			—
モーターボート／LV ACE	6500／10	亞寶（アムロ）／大尉	艦載機	—

泰坦斯

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
斯多利（スードリ）	23000／173	胡達（ウッダー）／大尉	戰艦	—
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可
ザクマリナー／LV ACE	9464／51	聯邦兵／少尉	獨立	不可

泰坦斯（增援機體）

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
1] 重高達（サイコガンダム）／LV1	20000／160	科（フォウ）／少尉	獨立	不可
2] 高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／中尉	獨立	不可
2] 高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	聯邦兵／中尉	獨立	不可



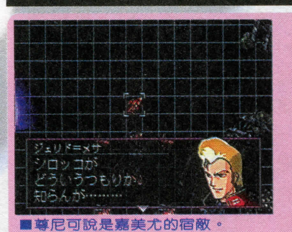


第27話 斯洛哥之眼～從亞古捷斯來的使者～

自由出擊部隊：2　可佔領點：前段——12／後段——4　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：嘉美尤將尊尼擊倒



■尊尼可說是嘉美尤的宿敵。


■瑪雅為尊尼擋去致命一擊……

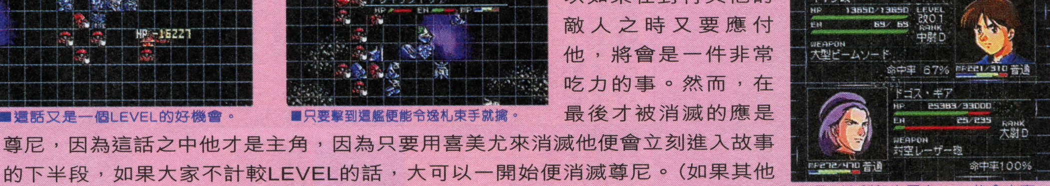
在嘉美尤回到宇宙的同時，在達喀爾舉行的聯邦議會會議之上，奧干的布歷斯准將竟然遭到暗殺，而且性命垂危，在臨終前，他將奧干的指揮權交到古華多羅（馬沙）的手中，之後便……

其實這次的暗殺行動是泰坦斯的「傑作」，佐米托夫這次行動的真正目的便是要將聯邦議會完全控制，成功將布歷斯准將殺害之後，泰坦斯控制地球圈的計劃便可以在毫無阻礙的情況之下完成。

在這場戰鬥之中，玩者可以派出兩艘戰艦出擊，分別要將之分配到第1版圖的左上角和第3版圖的右下角，雖然相距甚遠，不過，其實這兩隻艦是各自負責完全不同的作戰任務的，在這戰之中，基本的作戰目標是將所有的敵人消滅，不過，在這　的敵人其實不是太過難打，最麻煩的便是駕駛着「多戈斯．基亞」的斯洛哥，可是，在這戰艦之上竟然是一部MS也沒有，實在令人非常失望，亦因為他沒有任何的艦載機，玩者可以把他留到最後才消滅。

除了「多戈斯．基亞」之外，最要意的敵方機體便是可變形的「桀布尼」，這裏會有兩部，分別由尊尼和瑪雅駕駛，在這裏，又會重演一次在TV版之中的名場面，只要尊尼和瑪雅二人仍未戰死，當嘉美尤和尊尼一展開戰鬥，便會有播片EVENT發生，在這裏瑪雅會為尊尼承受嘉美尤的致命一擊，在EVENT完結之後，瑪雅便會死亡，尊尼則會繼續作戰。

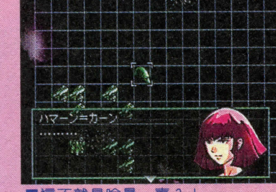
說回玩者的兩艘戰艦，在第1版圖之上的主要目的是牽制下方的戰艦，尊尼和瑪雅的桀布尼一定會第一時間轉到第2版圖之上，狙擊嘉美尤；而在第3版圖上的2艦則是用來對付上方的戰艦，這是非常重要的，因為在第2版圖上方的逸札便是這些戰艦的艦載機，只要消滅這些戰艦，逸札便會成為玩者的囊中物，如果沒有製造過桀布蘭的話，大可以收為己用，如果造過的話，這將會是一部有相當高經驗值的機體和人物呢！

■這話又是一個LEVEL的好機會。
■只要擊到這艦便能令逸札束手就擒。

在之前也說過，將斯洛哥留到最後才消滅，以上所說的原因只是其一，而另一個原因便是他的回避能力太高了，就算用鐳射劍也不會有百份百的命中率，所以如果在對付其他的敵人之時又要應付他，將會是一件非常吃力的事。然而，在最後才被消滅的應是尊尼，因為這話之中他才是主角，因為只要用嘉美尤來消滅他便會立刻進入故事的下半段，如果大家不計較LEVEL的話，大可以一開始便消滅尊尼。（如果其他人消滅尊尼的話，是不能進入下半段故事的。）

■吓？連劍擊也只有67％的命中率。



■這不就是哈曼．嘉？！

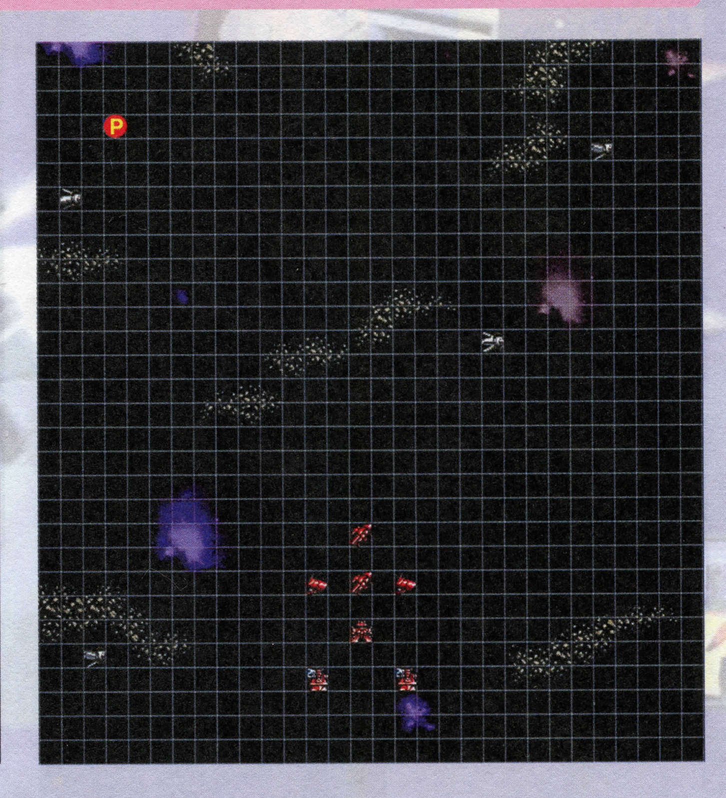
出擊機體一覽

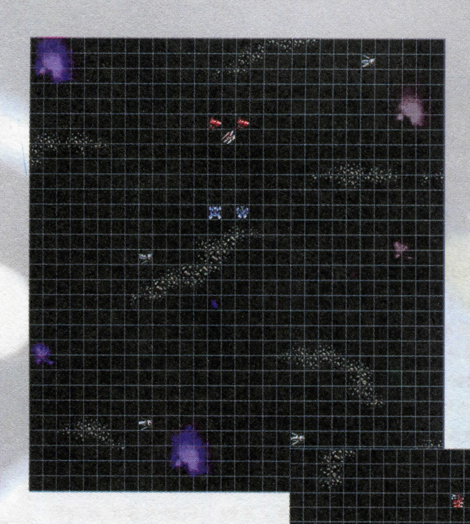
奧干

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
亞加瑪（アーガマ）	30000／194	布拉度（ブライト）／大佐	戰艦	—
百式／LV1	11480／80	古華多羅（クワトロ）／大尉	艦載機／隊長	—
歷奇．戴瓦斯（リック．ディアス）／LV1	9800／75	亞普里（アポリー）／大尉	艦載機	—
Z高達（Zガンダム）／LV1	11400／90	嘉美尤（カミーユ）／少尉	艦載機／隊長	—
密達斯（メタス）／LV1	9800／65	花園麗（ファ）／軍曹	艦載機	—
拉狄殊（ラーディッシュ）	27000／194	希格（ヘンケン）／中佐	戰艦	—
高達MK II（ガンダムMK II）／LV1	10500／75	愛瑪（エマ）／中尉	艦載機／隊長	—
G防衛號（Gディフェンサー）／LV1	8400／60	亞力（カツ）／伍長	艦載機	—
尼姆（ネモ）／LV1	7590／55	奧干兵（エゥーゴ兵）／少尉	艦載機	—
尼姆（ネモ）／LV1	7590／55	奧干兵（エゥーゴ兵）／少尉	艦載機	—
尼姆（ネモ）／LV1	7590／55	奧干兵（エゥーゴ兵）／少尉	艦載機	—

泰坦斯

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
桀布尼（ガブスレイ）／LV1	11060／70	尊尼（ジェリド）／中尉	獨立	不可
桀布尼（ガブスレイ）／LV1	11060／70	瑪雅（マウア）／少尉	獨立	不可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	莎娜（サラ）／曹長	獨立	不可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	斯多利（シドレ）／曹長	獨立	不可
多戈斯．基亞（ドゴス．ギア）	33000／235	斯洛哥（シロッコ）／大尉	戰艦	—
沙拉密斯改（サラミス改）	21000／178	奧干士官（エゥーゴ士官）／少佐	戰艦	—
ガルバルディβ／LV1	9100／60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
沙拉密斯改（サラミス改）	21000／178	奧干士官（エゥーゴ士官）／少佐	戰艦	—
ガルバルディβ／LV1	9100／60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
沙拉密斯改（サラミス改）	21000／178	奧干士官（エゥーゴ士官）／少佐	戰艦	—
ガルバルディβ／LV1	9100／60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
沙拉密斯改（サラミス改）	21000／178	奧干士官（エゥーゴ士官）／少佐	戰艦	—
ガルバルディβ／LV1	9100／60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／中尉	艦載機	可
亞歷山大（アレキサンドリア）	27000／211	卡狄（ダディ）／少佐	戰艦	—
桀布蘭（ギャプラン）LV1	11580／110	逸札（ヤザン）／大尉	艦載機／隊長	可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／大尉	艦載機	可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／大尉	艦載機	可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）／大尉	艦載機	可





出擊機體一覽

奧干

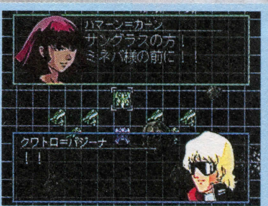
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪(アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
百式/ LV1	11480/ 80	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
歷奇．戴瓦斯(リック．ディアス)/ LV1	9800/ 75	亞普里(アポリー)/ 大尉	艦載機	—
Z高達(Zガンダム)/ LV1	11400/ 90	嘉美尤(カミーユ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
密達斯(メタス)/ LV1	9800/ 65	花園麗(ファ)/ 軍曹	艦載機	—
拉狄殊(ラーディッシュ)	27000/ 194	希格(ヘンケン)/ 中佐	戰艦	—
SUPER GUNDAM(スーパーガンダム)/ LV1	10500/ 75	愛瑪(エマ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7590/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7590/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7590/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7590/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—

泰坦斯．亞古捷斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
多戈斯．基亞(ドゴス．ギア)	33000/ 235	斯洛哥(シロッコ)/ 大尉	戰艦	—
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	奧干士官(エゥーゴ士官)/ 少佐	戰艦	—
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	奧干士官(エゥーゴ士官)/ 少佐	戰艦	—
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 少尉	艦載機	可
漢布拉比(ハンブラビ)/ LV1	10920/ 70	逸札(ヤザン)/ 大尉	獨立	不可
漢布拉比(ハンブラビ)/ LV1	10920/ 70	拉姆煞斯(ラムサス)/ 少尉	獨立	不可
漢布拉比(ハンブラビ)/ LV1	10920/ 70	達基路(ダンゲル)/ 少尉	獨立	不可
古華丹(グワダン)	35000/ 278	哈曼．嘉(ハマーン)/ 攝政	戰艦	—
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞C(ガザC)/ LV ACE	9828/ 56	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	獨立	不可
加煞C(ガザC)/ LV ACE	9828/ 56	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	獨立	不可
加煞C(ガザC)/ LV ACE	9828/ 56	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	獨立	不可
加煞C(ガザC)/ LV ACE	9828/ 56	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	獨立	不可
加煞C(ガザC)/ LV ACE	9828/ 56	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	獨立	不可
加煞C(ガザC)/ LV ACE	9828/ 56	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 大尉	獨立	不可

後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
自軍基地被佔領





■奧干和新自護軍的交涉。



■這裏又是一大堆「死貨」。

當達成上半段的EVNET條件之後，便會進入下半段的故事，這時候，亞加瑪竟然遇上了哈曼．嘉的戰艦，於是，雙方便展開交涉，然而，因為哈曼．嘉依然的以撒比家的作風和古華多羅談叛，所以最後交涉宣布破裂，幸而雙方也沒有因此而動武，反而，這時候他又遇上了泰坦斯的部隊，於是戰鬥再次展開。

雖然説之前哈曼．嘉沒有向亞加瑪號開火，不過，戰鬥之中，在正前方的敵人正是哈曼．嘉，然而，她這次的出現真是非常的珍貴，因為在她艦上的全是新的可變機體「加煞C」，這亦是戰鬥之中最有價值的機體，所以玩者無論如何也要將一、兩部弄到手。



■嘩！好多加煞C啊！

■終於成功將斯洛哥擊倒！

其實這裏的戰鬥對玩者是非常不利的，因為處於下方，而左、右、上方也是敵人，可謂三面受敵，而在敵方艦隻之中的全是「高渣古」和「密拉煞」，這些也是沒有必要的機體，大可以一律消滅，不用留下來作日後的合體和進化。

而在這裏最令人感到煩惱的便是兩隻極之強的戰艦，那便是斯洛哥的「多戈斯．基亞」和哈曼．嘉的「古華丹」，因為二人也是非常強的人物，所以一定要避免被二人同時攻擊，否則後果可能非常嚴重。



第28話 永遠的科～達喀爾之日～

自由出擊部隊：2	可佔領點：前段——5/ 後段——3
EVENT MOVIE：有	過版後加入之志願兵人數：2

前段

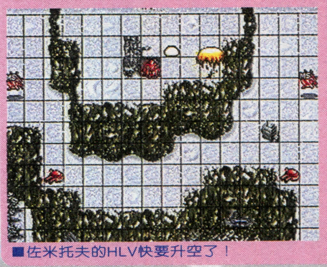
勝利條件：在10回合內將所有敵人消滅
失敗條件：自軍全滅　任務失敗
BONUS EVENT發生條件：嘉美尤將尊尼擊倒



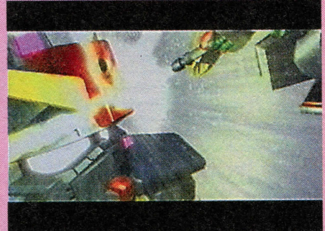
故事又回到地球的戰鬥之上，這時候，奧干和泰坦斯的戰鬥已經進入白熱化的階段，而戰場漸漸的回到宇宙之中，所以，佐米托夫也要回到宇宙的亞古捷斯，然而，這個時候，奧干一方亦打算向泰坦斯的「基力馬札羅要塞」發動攻擊，於是，大戰便一觸即發。另一方面，在這地方之上，嘉美尤又會次遇上科……

在戰鬥之中，玩者可以派出兩隊出擊，然而，不論左或右方也會被3部密拉煞包圍着，所以出擊之後的第一任務便是將他們消滅；而另一個重點便是在前方的嘉美尤和古華多羅身上，尤其是嘉美尤，因為重高達的攻擊目標便是他，而且在一旁的尊尼亦會主動上前攻擊，嘉美尤、科、尊尼這3人在這裏便會構成一個播片EVNET，而發生的條件便是當尊尼在嘉美尤附近之時，科和嘉美尤發生戰鬥，這個EVENT便會發生，然而，這EVENT其實便是亞寶、馬沙和娜娜的翻版，當然，科的命運命會是……還有的便是在空中的敵人，他們基本上會在古華多羅和嘉美尤之間的位置降落，小心！

之後，只要嘉美尤將尊尼擊倒，便可以進入故事的下半段。(不過，還是要記着，這戰的限時是10個回合呢！)



■佐米托夫的HLV快要升空了！



■科的命運和娜娜一樣……

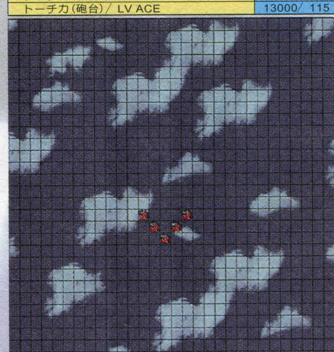
出擊機體一覽

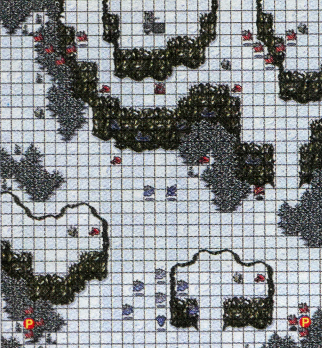
奧干

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
歐姆拉(アウドムラ)	23000/ 173	小林隼人(ハヤト)/ 少佐	戰艦	—
狄殊(ディジェ)/ LV1	11480/ 70	亞寶(アムロ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	志願兵/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	志願兵/ 少尉	艦載機	—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
WAVE RIDER(ウェブライダー)/ LV1	11480/ 90	嘉美尤(カミーユ)/ 少尉	獨立	—
百式/ LV1	11480/ 70	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	獨立	—

泰坦斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
重高達(サイコガンダム)/ LV1	20000/ 160	科(フォウ)/ 少尉	獨立	不可
拜亞蘭(バイアラン)/ LV1	15184/ 115	尊尼(ジェリド)/ 中尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV ACE	13000/ 115	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV ACE	13000/ 115	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV ACE	13000/ 115	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV ACE	13000/ 115	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV ACE	13000/ 115	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV ACE	13000/ 115	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可





後段

勝利條件：敵軍全滅
　　　　　エレカ到達議事堂
失敗條件：エレカ被擊毀
　　　　　自軍基地被佔領



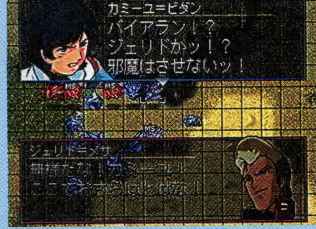
為了要向聯邦政府的所有人揭穿泰坦斯的惡行，所以卡拉巴的人打算再次潛入達喀爾的議事堂之中，而因為布歷斯准將已被暗殺，所以這次負責演說的是古華多羅，亦因為這原因，在出擊之時，古華多羅是不能使用任何的機械人，他只是乘一部普通的車輛而已……

然而，自從上次布歷斯准將被暗殺之後，達喀爾的議事堂已經由泰坦斯的人控制着，所以在外圍已佈滿了亞斯曼，再加上在空中的拜亞蘭和高渣古，實在是完全的防守體勢。

在作戰方面，實在是非常的難處理，因為古華多羅的車輛是沒有任何武裝的，只有靠其他的機體保護，不過，因為玩者本身可以派出兩艘戰艦出擊，所以要守也不是難事，只要玩者先將古華多羅移到較中央(下方)的位置，便可以由左右兩方面的戰艦所保護，唯一要小心的便是在左下方和右上方的亞斯曼增援，先是左下角，之後才是右上角，不過，只要大家抱着利用敵全滅來過版的話，便可以鬆完成這場戰鬥。



■這次是由古華多羅負責演說。



■嘉美尤和尊尼展開戰鬥便會有對話EVENT。

出擊機體一覽

奧干

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
歐姆拉(·ミ·ミ·ミ·ミ)	23000/ 173	小林隼人(ハヤト)/ 少佐	戰艦	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	志願兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	志願兵/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
ドダイ改(輔助飛行器)	7000/ 0			—
狄殊(ディジェ)/ LV1	11480/ 70	亞寶(アムロ)/ 大尉	獨立	—
WAVE RIDER(ウェブライダー)/ LV1	11480/ 90	嘉美尤(カミーユ)/ 少尉	獨立	—
エレカ/ LV1	8000/ 80	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	獨立	—

泰坦斯

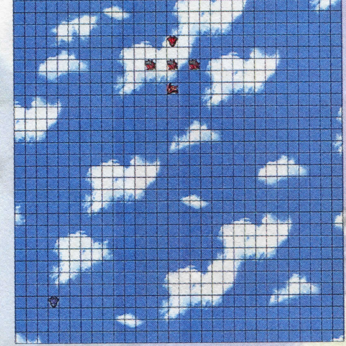
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
拜亞蘭(バイアラン)/ LV ACE	15184/ 115	尊尼(ジェリド)/ 中尉	獨立	不可
密洛度(メロウド)	23000/ 173	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 少佐	戰艦	—
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティラーンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可

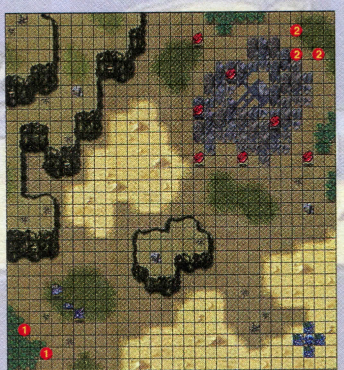
泰坦斯(增援機體1)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1] 亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
1] 亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可

泰坦斯(增援機體2)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
2] 亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可
2] 亞斯曼(アッシマー)/ LV1	10080/ 65	聯邦兵/ 中尉	獨立	不可



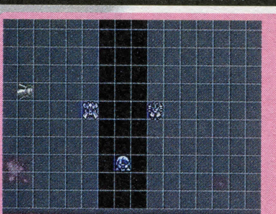


第 29 話 在宇宙驅馳～生命消散～

自由出擊部隊：3　可佔領點：前段——7/ 後段——8　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
　　　　　佔領敵軍基地
失敗條件：グワダン被擊毀
　　　　　自軍基地被佔領
BONUS EVENT發生條件：グワダン向餘下50% HP的殖民星鐳射砲攻擊


■嘩！乜都無晒！


■先要保着基地。

終於也到了《Z高達》的最後一話了，然而在這話之中，實在會出現一些非常古怪的事情，例如是哈曼．嘉竟然和亞加瑪聯成一線對付泰坦斯，在之前哈曼．嘉還和布拉度等人作戰，現在又一同作戰……而另一奇怪的事便是這話之中的特殊EVENT，這亦是要由哈曼．嘉來發動的，那麼，這話的主角豈不是變了是哈曼．嘉？！

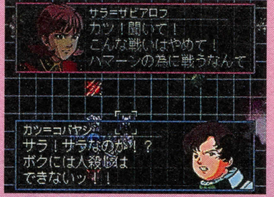
說回正題，這話的戰鬥其實不是太困難，因為敵人的數目實在不是太多，而最令人感到煩惱的便是在一開始之時，法斯古利用「太陽砲」毀滅了不少的戰艦，而且也同時的毀滅了自軍基地的4個砲台，這樣一來，自軍的基地便變成了一個完全沒有防禦設施的地方了，所以，玩者一定要利用在基地附近的兩艘戰艦來守護着基地，同時，亦要小心在第2版圖下方的3部MS，因為他們會毫不留情的到第1版圖之中向基地發動攻擊，記着要「食位」啊！

在敵方陣營之外，有一個人物和大部份的GUEST成員也會有對話EVENT發生，那人便是「妮歌」，嘉美尤、古華多羅、花園麗、愛瑪等人和妮歌發生戰鬥的話，也會有對話EVENT發生，不論在前半和後半也會發生。

在上文之中也有提及過哈曼．嘉的地位非常重要，這是因為大家要靠她來對付法斯古，在這戰之中，法斯古是負責控制太陽砲的，而要達成這話的完成條件，便要先將這太陽砲的HP削去一半或以上，之後只要讓哈曼．嘉的古華丹攻擊，這一擊便能將太陽砲毀滅！

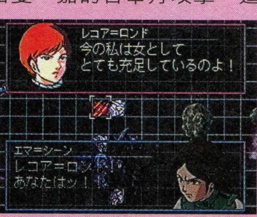


■拜亞蘭也是獵物之一。

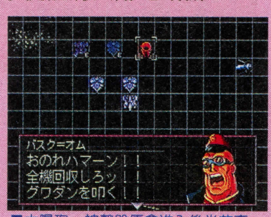


■亞力和莎娜也有對話EVENT。

大家可能也會有一個擔心，便是太陽砲實在太過霸道了，其實只要不讓太多的機體接近他的範圍，太陽砲便不會發射，就算打算發射，也要一個回合時間，大家可以看準發砲的位置，之後便逃走，其實太陽砲是非常易避過的。



■充滿對話的妮歌。



■太陽砲一被擊毀便會進入後半故事。

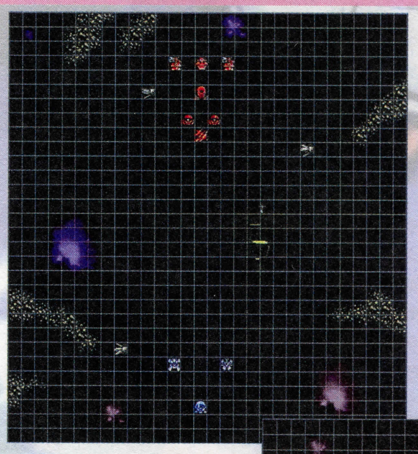
出擊機體一覽

奧干．亞古捷斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪(アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
百式/ LV1	11480/ 80	古華多羅(クワトロ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
歷奇．戴瓦斯(リック．ディアス)/ LV1	9800/ 65	亞普里(アポリー)/ 少尉	艦載機	—
WAVE RIDER(ウェブライダー)/ LV1	11400/ 90	嘉美尤(カミーユ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
密達斯(メタス)/ LV1	9800/ 65	花園麗(・ミ・ミ)/ 軍曹	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	露莎美(ロザミア)/ 少尉	艦載機	—
拉狄殊(ラーディッシュ)	27000/ 194	希格(ヘンケン)/ 中佐	戰艦	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	愛瑪(エマ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
G防衛號(Gディフェンサー)/ LV1	8400/ 60	亞力(カツ)/ 伍長	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
尼姆(ネモ)/ LV1	7580/ 55	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
古華丹(グワダン)	35000/ 278	哈曼．嘉(ハマーン)/ 攝政	戰艦	—
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 少尉	艦載機	—
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵(アクシズ兵)/ 少尉	艦載機	—

泰坦斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
殖民星鐳射砲(コロニーレーザー)	98000/ 300	法斯古(バスク)/ 大佐	戰艦	—
密沙拿(メッサーラ)/ LV ACE	15650/ 102	妮歌(レコア)/ 少尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV ACE	11284/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 曹長	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV ACE	11284/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 曹長	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
密拉煞(マラサイ)/ LV ACE	11466/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
メガランチャー(輔助砲台)	9000/ 0			不可
メガランチャー(輔助砲台)	9000/ 0			不可
高渣古CUSTOM(ハイザックカスタム)/ LV ACE	11466/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
高渣古CUSTOM(ハイザックカスタム)/ LV ACE	11466/ 61	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
ボリノーク．サマーン/ LV1	11760/ 80	莎娜(サラ)/ 曹長	獨立	不可
ガルバルディβ/ LV ACE	11830/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
ガルバルディβ/ LV ACE	11830/ 69	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	獨立	不可
亞歷山大(アレキサンドリア)	27000/ 211	加狄(ガディ)/ 少佐	戰艦	—
拜亞蘭(バイアラン)/ LV1	11680/ 100	尊尼(ジェリド)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴煞姆(バーザム)/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
巴煞姆(バーザム)/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
巴煞姆(バーザム)/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
巴煞姆(バーザム)/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
巴煞姆(バーザム)/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	奧干士官(エゥーゴ士官)/ 少佐	戰艦	—
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	奧干士官(エゥーゴ士官)/ 少佐	戰艦	—
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
姆沙爾改(ムサイ改)	24000/ 178	泰坦斯士官(ティターンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
姆沙爾改(ムサイ改)	24000/ 178	泰坦斯士官(ティターンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 大尉	艦載機	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	艦載機	可
哥倫布斯(コロンブス)	16500/ 288	泰坦斯士官(ティターンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
哥倫布斯(コロンブス)	16500/ 288	泰坦斯士官(ティターンズ士官)/ 少佐	戰艦	—
哥倫布斯(コロンブス)	16500/ 288	泰坦斯士官(ティターンズ士官)/ 少佐	戰艦	—

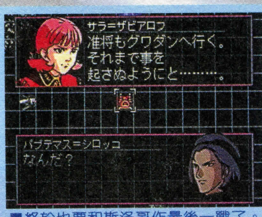




後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：殖民星鐳射砲被破壞
　　　　　自軍基地被佔領

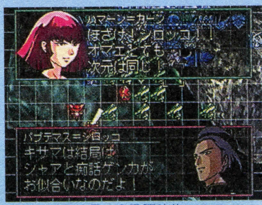




■終於也要和斯洛哥作最後一戰了。



■其實，斯各哥才是殺佐米托夫的真凶。



■斯洛哥和哈曼·嘉戰鬥時的EVENT。

結果，最後哈曼·嘉也守信用，為奧干消滅了由法斯古控制的太陽砲，然而，之後，大家又變成了對的關係了，因為在後半的戰鬥之中，將會演變成一個完全的「三角關係」，那便是奧干（自軍）、洛斯哥指揮的泰坦斯和由哈曼·嘉所率領的新自護軍，這亦是首場真正3方大軍作戰的話數。

在這戰之中，大家要有一個決心，便是不要得到任何的好處，因為要得到好處的話，一定會付出非常大的代價，所以還不要太過貪心，否則……而這場戰鬥之中的「綠方」便是決定勝負的關鍵，因為在戰鬥之中，哈曼·嘉基本上只會集中向古華多羅（馬沙）攻擊，而且，二人的戰鬥一開始，便會有播片EVENT發生，當戰鬥結束之後，便會有令人驚喜的事發生，古華多羅被哈曼·嘉擊倒，而新自護軍的全部成員也會完全退出戰場，所以在一時之間，所有的綠色敵人也會消失得無影無縱，雖然是少了不少的「收獲」，不過，總比全軍覆沒好得多。

在場中的另一支部隊泰坦斯，是以斯洛哥為首的，不過，說到實力，斯洛哥的THE．O始終與比哈曼·嘉的卡碧尼有一段距離，所以如果二人開戰的話，勝利的一定會是哈曼·嘉。至於在這裏的主要任務便是保護自軍的太陽砲，幸而在這話之中有宇宙船塢「拉比亞萊斯」，所以就算是受到攻擊也可以立刻作修理，所以大家亦要小心的保護「拉比亞萊斯」的安全啊！


■噢！百式也有這種的收場……


■吓？重高達MK II斷頭……

最後要一提的是在這話之中的新登場機體，她便是由露莎美駕駛的重高達MK II，這機體的戰鬥力簡直就是恐怖，除了本身的遠距離反射砲之外，其近距離攻擊更是嚇人，其威力絕對不會比遠距離差，另一點便是當她被擊倒之後，會像「自護號」一樣，餘下頭部繼續作戰，記着，利用嘉美尤來解決他會有一些收獲呢！

出擊機體一覧

奧干

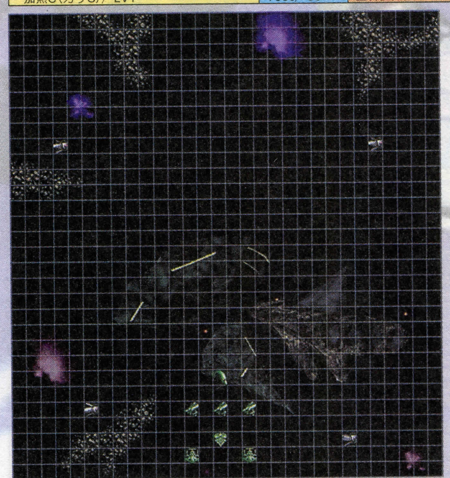
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪（アーガマ）	30000/ 194	布拉度（ブライト）/ 大佐	戰艦	—
百式/ LV1	11480/ 80	古華多羅（クワトロ）/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
WAVE RIDER（ウェブライダー）/ LV1	11400/ 90	嘉美尤（カミーユ）/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
密達斯（メタス）/ LV1	9800/ 65	花園麗（ファ）/ 軍曹	艦載機	—
拉狄殊（ラーディッシュ）	27000/ 194	希格（ヘンケン）/ 中佐	戰艦	—
高達MK II（ガンダムMK II）/ LV1	10500/ 75	愛瑪（エマ）/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
G防衛號（Gディフェンサー）/ LV1	8400/ 60	亞力（カツ）/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯改（サラミス改）	21000/ 178	奧干士官（エゥーゴ士官）/ 少佐	戰艦	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機	—
沙拉密斯改（サラミス改）	21000/ 178	奧干士官（エゥーゴ士官）/ 少佐	戰艦	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機	—
尼姆（ネモ）/ LV1	7590/ 55	奧干兵（エゥーゴ兵）/ 少尉	艦載機	—
拉比亞萊斯（ラニアンローズ）	28000/ 250	奧干士官（エゥーゴ士官）/ 少佐	戰艦	—
殖民星鐳射砲（コロニーレーザー）	80000/ 300	奧干士官（エゥーゴ士官）	戰艦	—

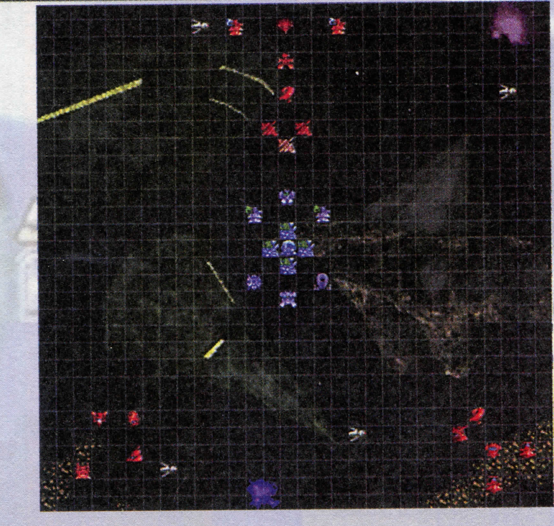
泰坦斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
貝鐸（バウンド・ドッグ）/ LV ACE	16016/ 102	尊尼（ジェリド）/ 中尉	獨立	不可
THE．O（ジ．O）/ LV1	12740/ 100	斯洛哥（シロッコ）/ 大尉	獨立	不可
ボリノーク・サマーン/ LV1	11760/ 80	莎娜（サラ）/ 曹長	獨立	不可
茱比多利斯（ジュピトリス）	55000/ 120	泰坦斯士官（ティターンズ士官）/ 少佐	戰艦	—
重高達MK II（サイコガンダムMK II）/ LV1	22500/ 200	露莎美（ロザミア）/ 少尉	獨立	不可
貝鐸（バウンド・ドッグ）/ LV1	11980/ 90	基捷（ゲーツ）/ 大尉	獨立	不可
多戈斯・基亞（ドゴス・ギア）	33000/ 135	法斯古（バスク）/ 大佐	戰艦	—
漢布拉比（ハンブラビ）/ LV1	10920/ 70	逸札（ヤザン）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
漢布拉比（ハンブラビ）/ LV1	10920/ 70	拉姆煞斯（ラムサス）/ 少尉	艦載機	可
漢布拉比（ハンブラビ）/ LV1	10920/ 70	丹基路（ダンケル）/ 少尉	艦載機	可
巴煞姆（バーザム）/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴煞姆（バーザム）/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 大尉	艦載機	可
巴煞姆（バーザム）/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 大尉	艦載機	可
沙拉密斯改（サラミス改）	21000/ 178	奧干士官（エゥーゴ士官）/ 少佐	戰艦	—
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
沙拉密斯改（サラミス改）	21000/ 178	奧干士官（エゥーゴ士官）/ 少佐	戰艦	—
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾改（ムサイ改）	24000/ 178	奧干士官（エゥーゴ士官）/ 少佐	戰艦	—
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾改（ムサイ改）	24000/ 178	奧干士官（エゥーゴ士官）/ 少佐	戰艦	—
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
撤比改（チベ改）	25000/ 182	泰坦斯士官（ティターンズ士官）/ 少佐	戰艦	—
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
ガルバルディβ/ LV1	9100/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
隆巴狄亞（ロンバルディア）	27000/ 211	泰坦斯士官（ティターンズ士官）/ 少佐	戰艦	—
巴煞姆（バーザム）/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴煞姆（バーザム）/ LV1	9520/ 65	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 大尉	艦載機	可
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
密拉煞（マラサイ）/ LV1	8820/ 60	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 中尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可
高渣古（ハイザック）/ LV1	8680/ 50	泰坦斯兵（ティターンズ兵）/ 少尉	艦載機	可

亞古捷斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
卡碧尼（キュベレイ）/ LV ACE	15470/ 92	哈曼·嘉（ハマーン）/ 攝政	獨立	不可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 少尉	獨立	不可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 少尉	獨立	不可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 少尉	獨立	不可
古華賓（グワンバン）	35000/ 278	亞古捷斯士官（アクシズ士官）/ 少佐	戰艦	—
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
姆沙爾改（ムサイ改）	24000/ 178	亞古捷斯士官（アクシズ士官）/ 少佐	戰艦	—
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
姆沙爾改（ムサイ改）	24000/ 178	亞古捷斯士官（アクシズ士官）/ 少佐	戰艦	—
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可
加煞C（ガザC）/ LV1	7560/ 50	亞古捷斯兵（アクシズ兵）/ 大尉	艦載機	可





第30話 比信之叛亂～教導團的男子們～

自由出擊部隊：2　可佔領點：前段——11/ 後段——14　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：2

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：ルーツ將SOL擊毀

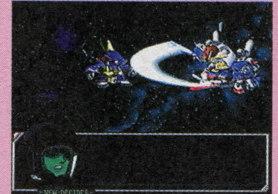


■目標是SOL！



■巴煞姆的攻擊力和之前的差不多。

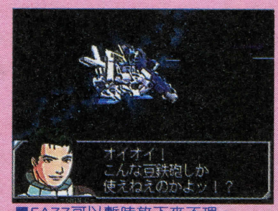

■這便是在第2圖的阻力。


■這便是S高達的實力！

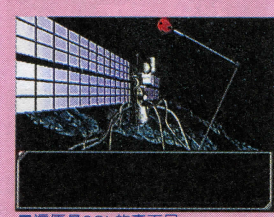
《Z高達》的故事完結之後，便進入一個沒有動畫版的故事之中，那便是《聯邦先鋒戰》，其實，這故事是發生在一年戰爭後的3年，故事的核心人物也是當年的皇牌機司，然而，經過3年的歲月，二人也各自己選擇了自己的路，而且相遇之時……

想不到一開始已是非常的「壯大」，這是一場分前後段的戰鬥，不過，單是前段已經是非常的多機體出現，因為這場戰鬥的目的是要玩者攻入「比信」這地方之中，不過，這裏是被「新狄煞斯」軍重重圍着的地方，所以要入是極不容易的事，在這裏玩者可以依次序的從第1版圖移到第2版圖，在和聯邦艦隊會合之後，便可以再前往第3版圖之上。

然而，在第2版圖之上應該會遇到一點阻力的，因為在第3版圖之上的「巴煞姆」是會轉到第2版圖截擊玩者的，所以只要在這裏稍為戰鬥一下便可以正式進攻第3圖上的敵人了。



■FAZZ可以暫時放下來不理。


■這便是SOL的真面目。

在這個前半段的戰鬥之中，大家要好好的掌握機會，因為要製造「S高達」絕對不是一件易事，不過，只要在這裏讓ルーツ所駕駛的高速移動型S高達升至ACE的話，便可以立刻製造出來，真是一件相當完美的事情呢！而且以S高達身上的疊球砲，要擊毀在第3圖之上的砲台，也不是一件難事，所以，大家盡情的破壞吧！

除了S高達之外，亦要留心在艦隊之中的「FAZZ」(全裝甲ZZ高達)，這也是相當不俗的機體，然而，當然是以取得S高達為優先，如果是有餘的話，記着不要給「FAZZ」，因為肯定要能令他們變成ACE的，那又何必浪費呢！至於WAVE RIDER C型，其實用Z高達也可以進化的機體，大家可以不必為他們升級了。

最後，記着任務的真正目標是在比信之上的「SOL」，只要利用S高達將他消滅，便可以進入下半段的故事，否則便立刻過版。

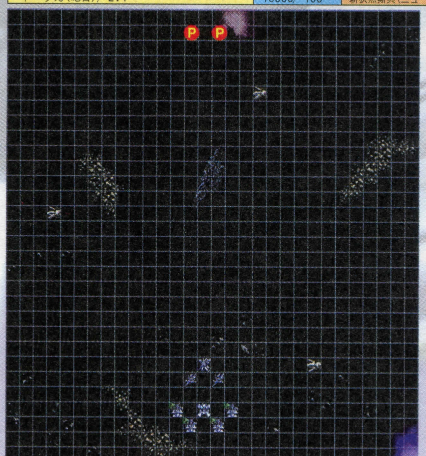
出擊機體一覧

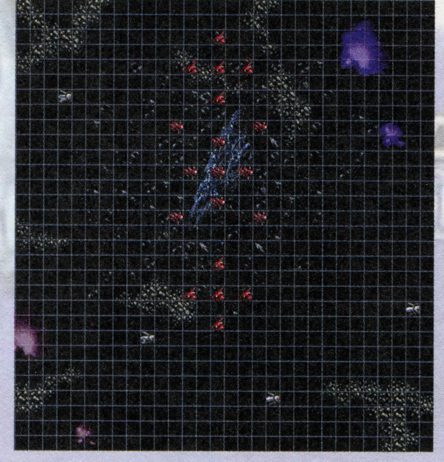
聯邦軍

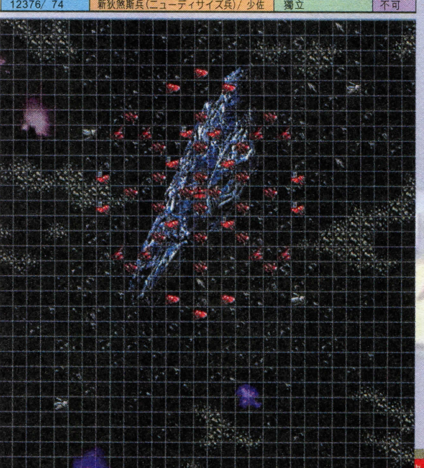
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
S高達(Sガンダム)/ LV1	12500/ 95	ルーツ/ 少尉	獨立	—
WAVE RIDER C型(ウェブライダーC型)/ LV1	11900/	斯文(シグマン)/ 少尉	獨立	—
WAVE RIDER C型(ウェブライダーC型)/ LV1	11900/	狄古斯(テックス)/ 少尉	獨立	—
天馬III(ペガサスIII)	30000/ 194	依頓(イートン)/ 少佐	戰艦	—
FAZZ/ LV1	12600/ 100	真(シン)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
FAZZ/ LV1	12600/ 100	約翰(ジョン)/ 少尉	艦載機	—
FAZZ/ LV1	12600/ 100	羅拔圖(ロバート)/ 少尉	艦載機	—
尼羅(ネロ)/ LV1	8500/ 60	チュン/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
尼羅(ネロ)/ LV1	8500/ 60	志願兵/ 曹長	艦載機	—
尼羅(ネロ)/ LV1	8500/ 60	志願兵/ 曹長	艦載機	—

新狄煞斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
SOL	50000/ 0			不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	獨立	不可
ゼク・アイン(第3種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	多捷(トッシュ)/ 少尉	獨立	不可
ゼク・アイン(第3種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	佐遜(ジョッシュ)/ 少尉	獨立	不可
ゼク・アイン(第1種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第1種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第1種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第1種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第1種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第1種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第2種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第2種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第2種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第2種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第3種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第3種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第3種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
ゼク・アイン(第3種兵装)/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可
巴煞姆(バーザム)/ LV ACE	12376/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少佐	獨立	不可







後段

勝利條件：在10回合內將敵軍全部消滅
失敗條件：任務失敗
自軍全滅
自軍基地被佔領

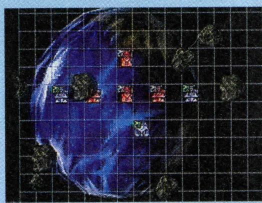


陷阱這東西真是無處不在，在這話之中，聯邦軍又一次中了敵人的陷阱……不過，在戰鬥發生之前，一件更大的事情發生了，本來是屬於聯邦政府的「X分遣艦隊」因為受到敵人的遊說，竟然變節加入了「新狄煞斯」，「調轉鎗頭」對付聯邦軍，這對自軍來說是非常大的打擊！

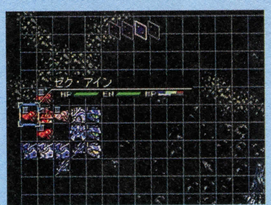


■X分遣艦隊的出場片段。

說回之前提及的陷阱，在前一戰之中，聯邦軍將守衛着比信的SOL擊毀，而新狄煞斯則已在比信之中裝設了核彈，然而不知袖裏的聯邦軍依然向前進，當發現之時已只餘下10個回合的時間而已，所以，這話的作戰是要在10回合內將所有的敵人擊倒，之後敵開這個鬼地方。


■X分遣艦隊竟然變節！

在這裏玩者要小心的分配出擊的方向，在敵方之中的艦隻，大部份也會分別飛向右上和右下的方位，之後轉移到前面的版圖之中，直至達第1版圖為止，要阻止他們逃走，便要在出擊之後將其中一隊直接移向右上方，之後才前進到第2版圖，這樣便可以成功阻截右上方的敵人；而另一隊則要向右移，在到達中間偏右之時，便開始前進到第2及3版圖之上，這樣，剛好會在敵方2至3隻艦的中間出現，這亦可以完全的阻截他們的行動；至於S高達和他的屬艦便要往中間偏左的方向前進，因為有一艘敵艦會在那裏逃走，而這戰鬥的地點將會在第3版圖之上。



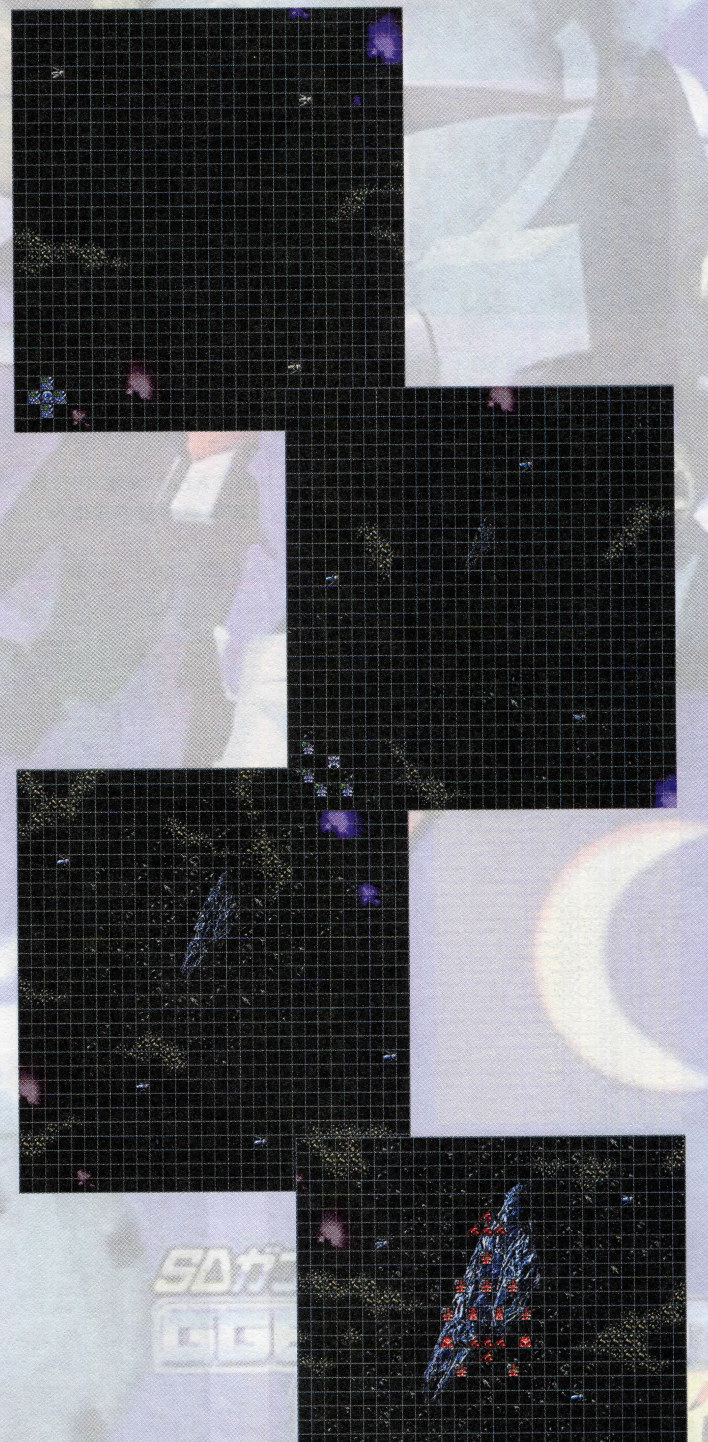
■成功截擊敵人！



■在右下方的敵陣之中記着要回收「ゼク・アイン」。

■餘下的巴煞姆根本不堪一擊！

最後，便是在第4版圖之中那8部不會離開的巴煞姆，在消滅他們之後便可以過版了。



出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
天馬III (ペガサスIII)	30000／194	依頓 (イートン)／少佐	戰艦	—
S高達 (Sガンダム)／LV1	12500／95	ルーツ／少尉	艦載機／隊長	—
WAVE RIDER C型 (ウェブライダーC型)／LV1	11900／	斯文 (シグマン)／少尉	艦載機	—
WAVE RIDER C型 (ウェブライダーC型)／LV1	11900／	狄古斯 (テックス)／少尉	艦載機	—
FAZZ／LV1	12600／100	真 (シン)／中尉	艦載機／隊長	—
FAZZ／LV1	12600／100	約翰 (ジョン)／少尉	艦載機	—
FAZZ／LV1	12600／100	羅拔圖 (ロバート)／少尉	艦載機	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	チュン／中尉	艦載機／隊長	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
尤利斯 (ユリシーズ)	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
卡巴拉度 (カンバーランド)	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
史狄斯荷姆 (スティキスホルム)	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
尼巴斯 (レパルス)	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅 (ネロ)／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—

新狄煞斯

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
基力馬扎羅 (キリマンジャロ)	22000／173	貝利堡 (ブレイブ)／大尉	戰艦	—
フッド	22000／173	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大佐	戰艦	—
丹基古 (ダンケルク)	22000／173	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大佐	戰艦	—
艾奧巴 (アオバ)	22000／173	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大佐	戰艦	—
多利多 (トレント)	22000／173	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大佐	戰艦	—
沙拉密斯改 (サラミス改)	21000／178	多歷古 (ドレイク)／大佐	戰艦	—
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
沙拉密斯改 (サラミス改)	21000／178	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	戰艦	—
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
沙拉密斯改 (サラミス改)	21000／178	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	戰艦	—
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
沙拉密斯改 (サラミス改)	21000／178	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	戰艦	—
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
沙拉密斯改 (サラミス改)	21000／178	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	戰艦	—
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
ゼク・アイン (第3種兵裝)／LV1	9660／65	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／大尉	艦載機	可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可
巴煞姆 (バーザム)／LV ACE	12376／74	新狄煞斯兵 (ニューディサイズ兵)／少佐	獨立	不可

第31話　發端 艾亞斯攻防戰～月面之夢～

自由出擊部隊：2	可佔領點：12．發射台×2	EVENT MOVIE：有	過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅

失敗條件：自軍全滅



這話之中的3個版圖是比較特別的，亦是在《G GENERATION-0》之中首個真正要以「降下」來登陸的星球版圖，所以在行動上是要稍為注意的。

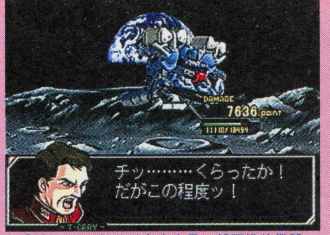
首先，這話的戰鬥非常單純，只要玩者能夠將所有的敵人消滅便算完成這版的戰鬥，不過，在月面之上等待着玩者的敵人之中，有一部非常強橫的機體，那便是和S高達同樣使用線控疊球砲的「高達MK V」，這機體的攻擊能力非常強，而且ルーツ的Ex-S高達和他展開戰鬥之時，又會有播片EVENT發生，在這片段之中，Ex-S高達突然使出一種名為「ALICE」的系統，這是連ルーツ自己也不知道的秘密，究竟Ex-S高達本身穩藏着甚麼秘密呢？

不論如何，大家在宇宙的戰鬥也會是非常輕鬆的，不過，在降下月面之時便要小心了，因為大家要認清降落的地點，基本上在上方進入，便在月面版圖的上方，下方進入便是在下方，然而，實際的降落地點便不一定相同，所以在這裏便要看看「采數」了。另一方面，當S高達降下月面之後，在版圖左上角的位置便會出現一部名為「ゼク・ツヴァイ」的機體，他會一直的追着Ex-S高達，基本上只要擊倒他，這話的戰鬥便可以輕鬆的通過了。



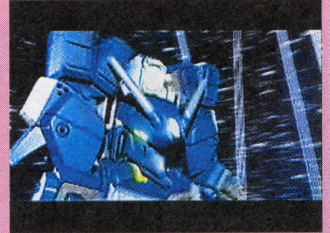
■FAZZ部隊竟然全滅……

■月球名部的部隊全是玩者的「甜品」。





■「ゼク・ツヴァイ」本身也是一部不俗的機體。



■Ex-S高達和高達MK V的戰鬥片段。

出擊機體一覽

聯邦軍

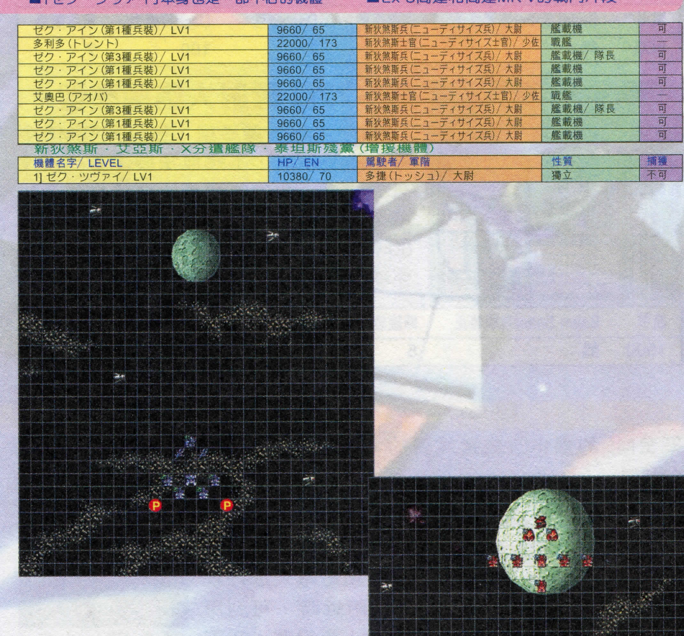
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
Ex-S高達（Ex-Sガンダム）／LV1	12500／95	ルーツ／少尉	獨立	—
WAVE RIDER C型（ウェブライダーC型）／LV1	11900／95	斯文（シグマン）／少尉	獨立	—
WAVE RIDER C型（ウェブライダーC型）／LV1	11900／95	狄古斯（テックス）／少尉	獨立	—
天馬III（ペガサスIII）	30000／194	依頓（イートン）／少佐	戰艦	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	チュン／中尉	艦載機／隊長	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
尤利斯（ユリシーズ）	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
卡巴拉度（カンバーランド）	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
史狄斯荷姆（スティキスホルフ）	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—
尼巴斯（レパルス）	21000／178	聯邦士官／少佐	戰艦	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
尼羅（ネロ）／LV1	8500／60	聯邦兵／少尉	艦載機	—

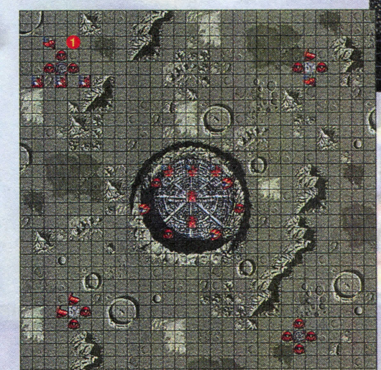
新狄煞斯．艾亞斯．X分遣艦隊．泰坦斯殘黨

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
高達MK-V（ガンダムMK-V）／LV1	12300／95	貝利堡（ブレイブ）／中尉	獨立	不可
ゼク．アイン／LV ACE	12558／74	佐遜（ジョッシュ）／少尉	獨立	不可
布魯．蘭（ブル．ラン）	24000／197	布蘭安（ブランアン）／中將	戰艦	—
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	—
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
EWAC尼羅（EWACネロ）／LV1	7800／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
馬靈哥（マレンゴ）	24000／197	聯邦兵／少尉	戰艦	—
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	可
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
EWAC尼羅（EWACネロ）／LV1	7800／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
布拉斯亞（ブラジリア）	24000／197	聯邦兵／少尉	戰艦	—
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	可
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
史狄古荷姆（ストックホルム）	24000／197	聯邦兵／少尉	戰艦	—
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	可
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
巴魯古哥頓（ヴァルグゴラード）	24000／197	聯邦兵／少尉	戰艦	—
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	可
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
加斯瑪（カシマ）	24000／197	聯邦兵／少尉	戰艦	—
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機／隊長	可
ヌーベルジムIII／LV1	7900／60	聯邦兵／少尉	艦載機	可
依華．洛哥夫（イワン．ロゴフ）	18000／300	聯邦士官／大尉	戰艦	—
依奧捷馬（イオージマ）	18000／300	聯邦士官／大尉	戰艦	—
高渣古（ハイザック）／	LV1 8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／	LV1 8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／	LV1 8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／	LV1 8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
高渣古（ハイザック）／LV1	8680／50	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
密拉煞（マラサイ）／LV1	8820／60	泰坦斯殘黨兵（ティターンズ殘黨兵）／伍長	獨立	不可
吉姆III（ジムIII）／LV1	7560／60	奧干市民兵（エゥーゴ市民兵）／伍長	獨立	不可
吉姆III（ジムIII）／LV1	7560／60	奧干市民兵（エゥーゴ市民兵）／伍長	獨立	不可
吉姆III（ジムIII）／LV1	7560／60	奧干市民兵（エゥーゴ市民兵）／伍長	獨立	不可
ヌーベルジムIII／LV1	7560／60	奧干市民兵（エゥーゴ市民兵）／伍長	獨立	不可
ヌーベルジムIII／LV1	7560／60	奧干市民兵（エゥーゴ市民兵）／伍長	獨立	不可
ヌーベルジムIII／LV1	7560／60	奧干市民兵（エゥーゴ市民兵）／伍長	獨立	不可
フッド	22000／173	新狄煞斯士官（ニューディサイズ士官）／大尉	戰艦	—
ゼク．アイン（第2種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク．アイン（第2種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
ゼク．アイン（第2種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
ゼク．アイン（第2種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
基力馬扎羅（キリマンジャロ）	22000／173	新狄煞斯士官（ニューディサイズ士官）／少佐	戰艦	—
ゼク．アイン（第3種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク．アイン（第3種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
ゼク．アイン（第3種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
ゼク．アイン（第3種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
丹基古（ダンケルク）	22000／173	新狄煞斯士官（ニューディサイズ士官）／少佐	戰艦	—
ゼク．アイン（第3種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク．アイン（第1種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
ゼク．アイン（第1種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
多利多（トレント）	22000／173	新狄煞斯士官（ニューディサイズ士官）／少佐	戰艦	—
ゼク．アイン（第3種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク．アイン（第1種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
ゼク．アイン（第1種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
艾奧巴（アオバ）	22000／173	新狄煞斯士官（ニューディサイズ士官）／少佐	戰艦	—
ゼク．アイン（第3種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機／隊長	可
ゼク．アイン（第1種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可
ゼク．アイン（第1種兵裝）／LV1	9660／65	新狄煞斯兵（ニューディサイズ兵）／大尉	艦載機	可

新狄煞斯．艾亞斯．X分遣艦隊．泰坦斯殘黨（增援機體）

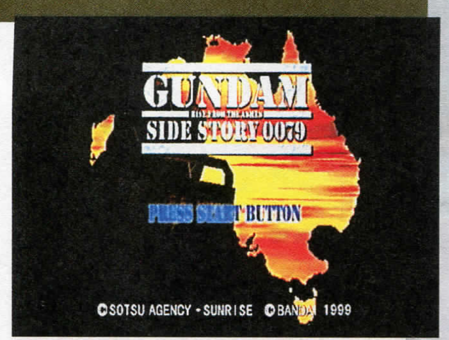
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
1] ゼク．ツヴァイ／LV1	10380／70	多捷（トッシュ）／大尉	獨立	不可



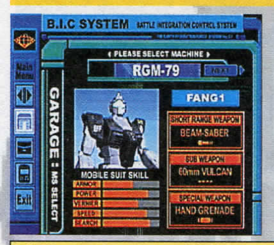




Text by 第18MS小隊長阜林三郎



機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地……
白色野犬作戰日誌



製造商：BANDAI
售價：6800日圓 發售日：發售中(8月26日)
容量：GD-ROM 記憶：6 Blocks
3DSTG / MEM / 對應VGA BOX / 對應震動PACK / 通訊對應

玩者的MS

基本上，玩者在遊戲中能操作的機體有四款，分別是RGM-79吉姆、RGC-80吉姆大砲、RX-77D鐳射大砲量產型及RGM-79SP GM Sniper Custom。不過RX-77D是在完成特定條件才會出現，而RGM-79SP是在Stage 9中強制使用的，因此了解RGM-79及RGC-80對於作戰來說是比較重要的。

四台聯邦軍MS基本資料

RGM-79 吉姆

最基本的聯邦軍量產型MS，性能一般，憑著其靈活性可進行一擊脫離(Hit & Away)的戰法，不過由於機師之間能力的差距，就算面對性能稍遜的渣古仍有一點吃力。

裝甲	Beam Saber攻擊修正	回旋速度	Dash速度	Dash持續力	索敵能力
800	無	7	7	100	7

RGC-80 GM CANNON

原理與渣古大砲同等的中距離支援型MS，設於右肩的大砲擁有長達750m的射程，由於後座力的關係擁有較厚的小腿裝甲，亦因為大砲的關係不能裝備火箭發射器。



裝甲	Beam Saber攻擊修正	回旋速度	Dash速度	Dash持續力	索敵能力
900	-10	6	6	80	8

RX-77D 鐳射大砲量產型

鐳射大砲的量產型，擁有四種MS中最高的裝甲值，不過無法裝備盾牌及沒有光能劍，雖然能兩手持機鎗加強了攻擊力，但在近接攻擊時只能用頭部的60mm火神式機鎗，所以運用時應盡量避免埋身戰。

裝甲	Beam Saber攻擊修正	回旋速度	Dash速度	Dash持續力	索敵能力
1500	無	5	5	90	10

RGM-79SP GM Sniper Custom

在Stage 9中強制使用的MS，不論裝甲、回旋等基本性能，都要比一般吉姆要強得多，而且Over Heat時的降溫速度亦比吉姆要快，是非常強力的MS。

裝甲	Beam Saber攻擊修正	回旋速度	Dash速度	Dash持續力	索敵能力
1000	無	10	10	100	10

操作技巧

四台MS的操作方法是共通的，只是某些武器在使用時需要一些技巧。

鎖定

基本上只要Lock-on Sign(畫面中央的圓圈)發現敵蹤，便會顯示敵方的型號，例如「MS-06J」、「TARGET」等。那時按B鈕便可鎖定敵人進行攻擊。而當敵人在Lock-on Sign附近時，可利用Analog鈕將Lock-on Sign移向敵人再鎖定。當與敵人的距離縮短至100以下時，便會進入Advanced Lock-on，MS會自動使用光能劍攻擊。

◆敵機發現！

狙擊

基本上使用狙擊瞄準鏡是作為遠距定點射擊，不過因為遠距離而視野模糊的話，亦可利用它看清敵人。對攻擊遠方的MS及砲台等是頗有效的方法。不過當受到攻擊時會自動解除。

◆雖然距離遠，但仍可清楚看見敵機的模樣

防禦

只要按R鈕便可作出防禦，由於盾本身亦有耐久度，所以當盾或持盾的手臂被破壞的話，便不能進行防禦。而在Advanced Lock-on時，防禦將改由光能劍進行(格劍)，可在Option畫面中選擇是否自動防禦(Saber Guard)。



◆Guncannon量產型的防禦姿態

手榴彈

吉姆及GM Sniper Custom設有的特殊武器，火力與火箭發射器相若，根據按A鈕的長短會影響其射程，由100m至400m不等。

◆使用手榴彈時會出現力度及角度計

閃避

由於防禦始終有限度，所以在作戰中最好以閃避來應付攻擊，火箭砲及米加粒子砲等大型火器在開火前會有動作，例如MS停下瞄準或砲口出現光點，只要留意MS或砲台的舉動應可彈向左右兩邊(連按左或右兩次)避開。而機鎗本身密集及靈活，與其避開倒不如用盾擋。還有以埋身戰擊倒MS後應立刻離開，免得被爆風所傷，這是非常重要的。



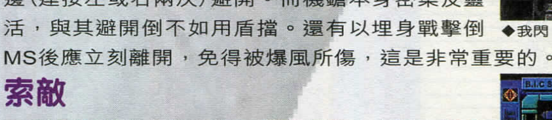
◆我閃！

索敵

熟悉高達世界的朋友，都清楚因為米諾夫斯基粒子的關係，無法使用雷達(電波)索敵，不過除了利用肉眼外，還可由氣墊車(Oasis)利用聲紋索敵(SP.Search)去找出敵人的位置。



◆氣墊車的主要作用──聲紋索敵



手榴彈飛行距離調整表

距離	力度及角度
100	0/20
200	0.5/30
300	0.75/35
400	MAX/45

STAGE 1 Rainbow Valley

任務完成條件

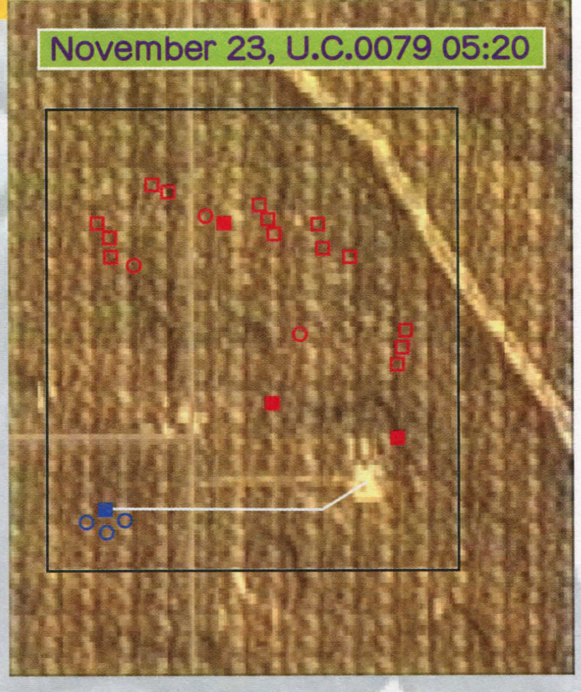
A.敵全滅
B.地上部隊3隊通過

初期配置的敵機

渣古II(MS-06J) x 3
砲台(TARGET) x 14
馬捷拉攻擊機(MAGELLA) x 3
Dopp x 大量

敵增援

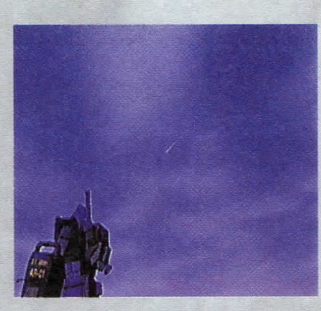
馬捷拉攻擊機(MAGELLA) x 2



反攻展開

為準備進攻愛麗斯泉(Alice Springs),需要確保前往的路上暢通無阻,因此本作戰的目的是突破自護軍對愛麗斯泉的防衛線。到達彩虹谷後,剛巧看見流星雨,據説這些都是「British作戰」的死者,或者宇宙中戰死的士兵的靈魂……

防衛線本身由3台渣古、3台馬捷拉攻擊機及14台砲台組成,而砲台亦分為8台對地及6台對空。雖然是第一版,但由於對手是渣古,也不可以太過大意。

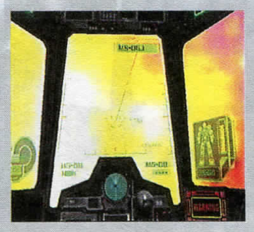


戰術

開始後,Oasis由於收到民間組織要求接觸的通訊,會向地圖右方的小山丘前進,而3台MS則可向上方進發或跟隨Oasis。當遇上渣古時,便將隊員的指令改為Attack,攻擊MS時最低限度是2(我)對1(敵),最好當然是3對1,下指示給隊友時可選擇中距離攻擊(Middle)。由於其中一台渣古是配備了火箭砲,所以要小心利用閃避應付,另外要留意附近的馬捷拉攻擊機會與渣古夾擊玩者或隊員。雖然畫面上不時有Dopp出現,但多數是巡航式飛過,應否擊落玩者可自行決定(不能指示隊員攻擊Dopp)。









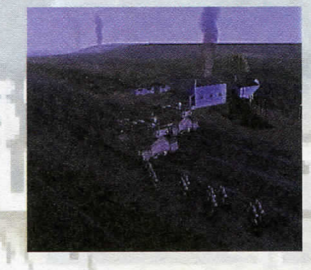




當餘下一台渣古而Oasis到達小山丘時,可派一人保護(Guard)Oasis,留下一人與玩者對付渣古。此時只要小山丘未受攻擊,Oasis應該與民間組織完成接觸。當三台渣古被擊毀後,地上部隊便開始由地圖左面的道路向上進發,此時玩者可向上進發,攻擊那8個對地砲台,而隊員則可攻擊對空砲台。當擊毀所有對地砲台後,便會在地圖右方出現2台增援的馬捷拉攻擊機,玩者可自行根據地圖的顯示去擊毀。而對空砲台擊毀後,聯邦軍的戰機部隊Jet Core Booster及TIN Cod便會出擊對付Dopp。基本上只要讓陸上部隊全數通過或之前擊毀所有敵機便完成任務。

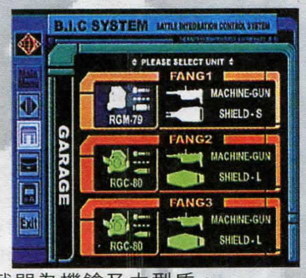






MS選擇

基本上只有吉姆及GM CANNON,筆者建議FANG 1為吉姆加上機鎗及陸戰盾,而FANG 2及3為GM CANNON,武器為機鎗及大型盾。



EVENT OF STAGE 1

1.民間組織要求接觸的通訊

基本上進軍開始時出現的事件,民間組織要求與聯邦軍接觸,Oasis前往進行交涉。

2.民間組織與Oasis成功接觸

只要小山丘未受攻擊,Oasis到達後便會自動發生,詳細的情況在過版時由Anita交代。

3.支援地上部隊通過

過了5分鐘或擊倒3台渣古後發生,3隊地上部隊由地圖左面的道路向上進發,White Dingo被要求作出支援,只要每隊中有一機離開地圖已算成功,以條件B完成任務。

4.航空部隊支援

對空砲台被擊毀3台後,聯邦軍的戰機部隊Jet Core Booster及TIN Cod便會出擊。

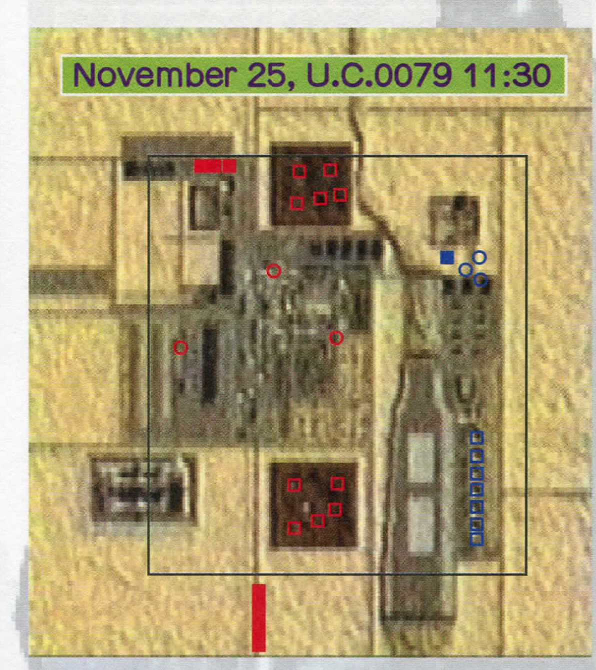
5.敵增援出現

擊毀所有8台對地砲台後,2台增援的馬捷拉攻擊機便會出現。

6.敵全滅

在地上部隊全數通過前擊毀所有TARGET,以條件A完成任務。

Stage 2 Alice Springs



任務完成條件

根據Visch Donahue發出通訊時的作戰狀況，分為以下5個完成條件：

A.Event後，一定時間內不作出攻擊
B.Event後，一定時間經過
C.Event後，一定時間經過
D.Event後，一定時間經過
E.Event後，擊毀老虎及列車



初期配置的敵機

渣古II (MS-06J) x 2
老虎 (MS-07B) x 1
北部碉堡 (TARGET) x 5
南部碉堡 (TARGET) x 5
運輸車 (ENEMY) x 3
軍用吉普車 (ENEMY) x 3

敵增援

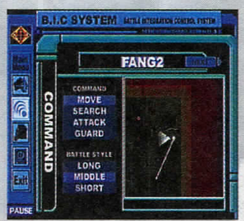
軍用火車 x 1

荒野之迅雷

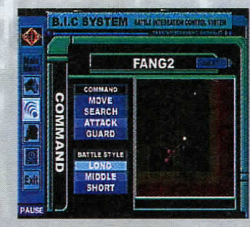
打開了通道後，聯邦軍決定向愛麗斯泉進攻。而此時亦收到消息，自護軍的運輸火車正開往愛麗斯泉，看來自護軍亦會有所行動。

到達了愛麗斯泉的White Dingo，發覺自護軍沒有多大的動靜，亦準備展開作戰。相信沒有人會料到，在這裡會遇上自護軍的皇牌機師……

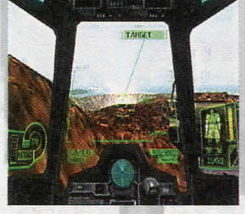
戰術



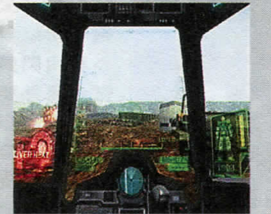




雖然雷達顯示出有MS出現，但不要理會，先攻擊南北兩個碉堡，FANG 1負責北部，而FANG 2及3則負責南部。由於砲台的射程在400以下，所以當Lock-on Sign有訊號時便鎖定開火，距離在450左右，而向隊員下攻擊指示時最好以長距離攻擊(Long)。當破壞北部碉堡後，便順道攻擊前方的軍車，而隊員則離開南部碉







堡迎擊接近的渣古。擊毀軍車後便沿東面的路向南走，而有信心的不妨沿鐵路邊跟老虎交手邊往南走。接近碉堡時應發現有一台砲台，擊毀後便達成火車出現的條件。若沒有跟老虎交手的話，大可等列車出現時截擊，而跟老虎糾纏起來的話，最好找一名隊員幫忙，另一人截擊火車。





進入事件後，基本上有兩個選擇，一是開火繼續戰鬥，一是讓自護軍離開。而如何選擇大可由老虎的受傷程度決定，若連交手也沒有的，讓他們走吧；若老虎已受重創的，先把隊員移到附近，再一口氣將老虎擊毀會較化算。而有否擊毀老虎會影響下一版的完成條件。

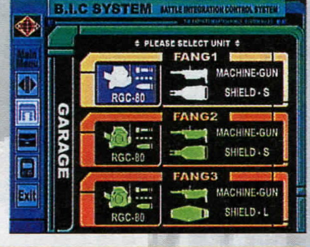






MS選擇

筆者建議全體為GM CANNON，武器為機鎗及陸戰盾。



EVENT OF STAGE 2

1.Oasis進行聲紋索敵
由於是作戰要求，Oasis在一開始便會進行聲紋索敵。

2.破壞北部碉堡
初期的作戰目標，破壞後會出現空軍向南部碉堡進行爆擊。

3.破壞南部碉堡
亦是初期作戰目標，南北皆破壞後便會進入第二階段作戰。

4.防衛貯水庫
位於東南部的貯水庫，受到破壞後便會接獲防衛的要求。

5.列車入侵
在完成1～3號事件，或者時間過了8分鐘，或者老虎的受創達10%時出現。運輸火車由南部進入，駛向市中心的車站。

6.列車入站 (Visch Donahue發出通訊)
運輸火車到站，或老虎受創達70%，或火車在到站前受到破壞時出現，根據進入事件的條件，將轉移到不同的完成條件。

7.自護軍再度攻擊
事件6後向自護軍開火便會發生，雙方再進入交戰狀態。

8.進入完成條件A
火車未被破壞，接受Visch Donahue的要求讓自護軍撤退，以條件A完成任務。

9.進入完成條件B
事件7後，並未破壞火車及老虎，渡過一定時間後，自護軍會停止攻擊及撤退。

10.進入完成條件C (1)
事件7後破壞火車，渡過一定時間後，老虎及餘下部隊會停止攻擊撤退。

11.進入完成條件C (2)
以破壞火車為進入事件的條件，其後讓老虎及其餘部隊撤退。

12.進入完成條件D
事件7後，擊毀老虎但未能破壞火車，可說是最差的結果。

13.進入完成條件E
事件7後，擊毀老虎及火車，有一定的難度，若以老虎受創達70%為進入事件6的條件，會較有機會以此條件完成。

14.抑制都市的受損程度
過版時建築物破壞數低於200，會有特別獎賞。

Stage 3 Simpsons Gyapp

任務完成條件

A.擊沈大水牛(Gaw)
B.敵全滅
C.擊沈大水牛後離開戰場

初期配置的敵機

指揮官用渣古II(MS-06S) x 1
渣古II(MS-06J) x 2
馬捷拉攻擊機(MAGELLA) x 4

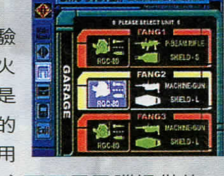
敵增援

大水牛(GAW) x 1
指揮官用渣古II(MS-06S) x 1
渣古II(MS-06J) x 2

狙擊大水牛

成功奪回愛麗斯泉的聯邦軍，開始擴大行動範圍，由於得知有一台大水牛會經過Simpsons Gyapp，於是派遣White Dingo前往截擊。而為了這次作戰，更調來了一支試驗型光線鎗，用來攻擊大水牛。不過當到達Simpsons Gyapp時，Oasis發現有敵機在附近出現……

MS 選擇



雖然有強力的試驗型光線鎗(攻擊力是火箭發射器的6倍)，但是彈數少及上彈時間長的關係，所以最好利用GM CANNON。武器方面可用電腦提供的，或者將FANG 2改用機鎗。

December 1, U.C.0079 14:07

EVENT OF STAGE 3

1.大水牛進入地圖範圍

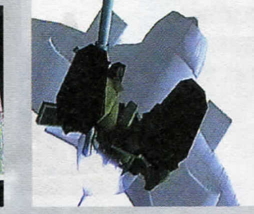
當擊毀最初3台渣古或時間超過5分鐘時便會發生。大水牛放下3台渣古後，由地圖上方開始向下飛。

2.Jet Core Booster特攻

若Stage 2中將老虎擊毀的話，當大水牛飛過地圖中央時發生。然而這特攻對大水牛傷害不大，仍要玩者將其擊落。

戰術







由於要留點彈藥對付大水牛，所以玩者本身最好以近距離或利用肩部大砲攻擊，或者將渣古交由同伴應付。其實利用光線鎗也可，不過記著大水牛出現時是滿彈狀態。當所有敵機被擊毀後，大水牛便開始經過地圖中部的上空，而同時大水牛內的3台渣古亦會降下進入攻擊。基本上渣古可交由隊員處理，玩者則專心對付大水牛。由於大水牛飛得高，速度又快，所以只能利用地圖中部的小山丘進行攻擊。若之前沒有擊毀老虎的話，這時大水牛會進行爆擊，要先擊毀其機腹才可。

若之前一版擊毀了老虎的話，在大水牛出現時，會有聯邦軍戰機進行特攻，令大水牛受創。而四副引擎最好由側面利用光線鎗攻擊，不過要快及準確，期間只能有一次充滿電時間。四台引擎都中彈著火後，便可回頭攻擊渣古及其餘的敵機，若此時隊員的傷太重的話，則改由最近的邊緣離開戰場。

Stage 4 Carrieton

任務完成條件

敵全滅

初期配置的敵機

渣古大砲(MS-06K) x 3
馬捷拉攻擊機(MAGELLA) x 5

敵增援

老虎(MS-07B) x 2

December 18, U.C.0079 10:15

殲滅戰變成護衛任務

繼愛麗斯泉後，聯邦軍正開始奪回阿德雷德的戰鬥，為免大軍受到自護軍從後襲擊，White Dingo被派往Carrieton採礦基地，殲滅駐紮當地的自護軍。

MS 選擇

依照電腦提供的已足夠，不太需要更改，筆者則因為個人喜好換上大型盾。

戰術

主戰場是凹下去的採礦基地，基本上在四周來個居高臨下的攻擊已夠，但由於對手是渣古大砲，大砲火力與GM CANNON不相伯仲，所以要小心其砲火。而那5台馬捷拉攻擊機，只有一台是有作戰能力的，而那台會主動攻擊過來，問題不大。當將3台渣古大砲擊倒後，此時Oasis會收到一台米迪亞的緊急通訊，由於受到兩台老虎的攻擊，它將會在這裡緊急降落。收到通訊後立刻向地圖的東南部進發，基本上到步後首先見到的是兩台已降落的老虎，跟著便會見到米迪亞在跑道上降落。老虎的目標是米迪亞裡面的自走貨櫃，只要在米迪亞降落前纏住那兩台老虎，它們便無暇攻擊自走貨櫃，擊倒兩台老虎後便完成任務。而護衛那自走貨櫃成功的話，下一版會有新MS加入。









EVENT OF STAGE 4

1.米迪亞的緊急通訊

擊倒3台渣古大砲後出現的事件，兩部老虎正追擊著米迪亞，於是米迪亞向身處附近的White Dingo求助。

2.護衛自走貨櫃

米迪亞降落後自動發動的任務，不過失敗的話也不會引致Game Over。

Stage 5 Adelaide

December 23, U.C.0079 09:42

任務完成條件

敵全滅

初期配置的敵機

指揮官用渣古II(MS-06S) x 1
渣古II(MS-06J) x 1
Dopp(TARGET) x 2
尤哥級潛艇(TARGET) x 1

敵增援

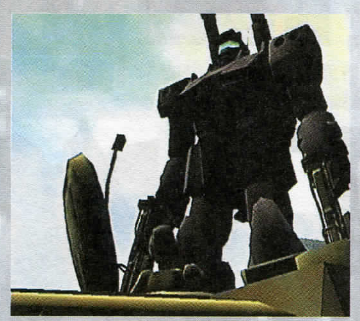
愛爾蘭蟹(MSM-03) x 3



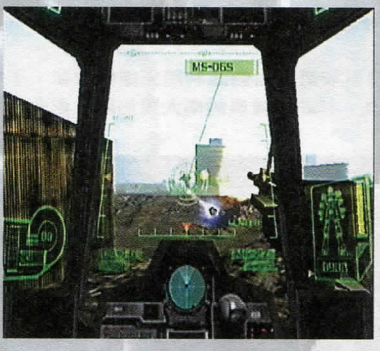


阿德雷德遭遇戰

成功奪回阿德雷德的聯邦，由於時間不足的關係，大軍隨即要往下一個目標前進，而White Dingo則接手進行哨戒工作。此時，在得知自護正開始撤返宇宙的同時，亦收到他們準備經澳洲把一件極度危險的生物兵器「Ashtaroth」送上宇宙……



戰術



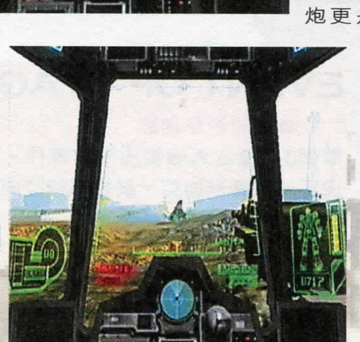
先向地圖中線的河道前進，便會遇上兩台渣古，基本上在鐳射大砲的火力下很快便可擊毀。隨後沿河道向下前進，會發現碼頭停泊了自護軍的潛艇。其弱點在尾部的兩側、中央及艦橋，而碼頭岸上停了兩部戰機，可交由隊員處理。潛艇的飛彈攻擊射程頗長，所以除了攻擊之餘，也別忘了避開飛彈。





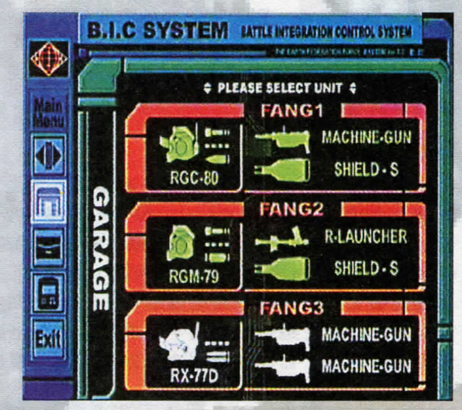
擊沈了潛艇後，3台愛爾蘭蟹便會從三方面出現，裝甲厚之餘，腹部的米加粒子炮更是強力武器。幸好三台愛爾蘭蟹之間的距離遠，利用逐個擊破的戰法便可，但留意其反應很快，不宜埋身用光能劍攻擊，而當腹部發光時，要向兩邊Dash或利用建築物才能避開。





MS選擇

若在上一版成功護衛自走貨櫃，這版便可使用RX-77D量產型鐳射大砲。FANG 3會自動換上，玩者喜歡的話可三台都使用，若沒有的話，筆者建議FANG 1及3為GM CANNON，FANG 2跟電腦提供的便可。



EVENT OF STAGE 5

1.民間組織的通訊
擊沈潛艇後出現，詳情在過版時由Anita交代。

Stage 6 Broken Hill

任務完成條件

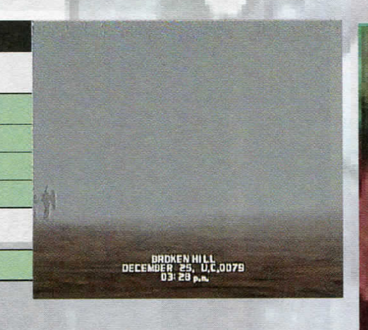
敵全滅

初期配置的敵機

指揮官用渣古II(MS-06S) x 1
渣古II(MS-06J) x 1
大魔(MS-09) x 1
Gallop(TARGET) x 1

敵增援

渣古II(MS-06J) x 2

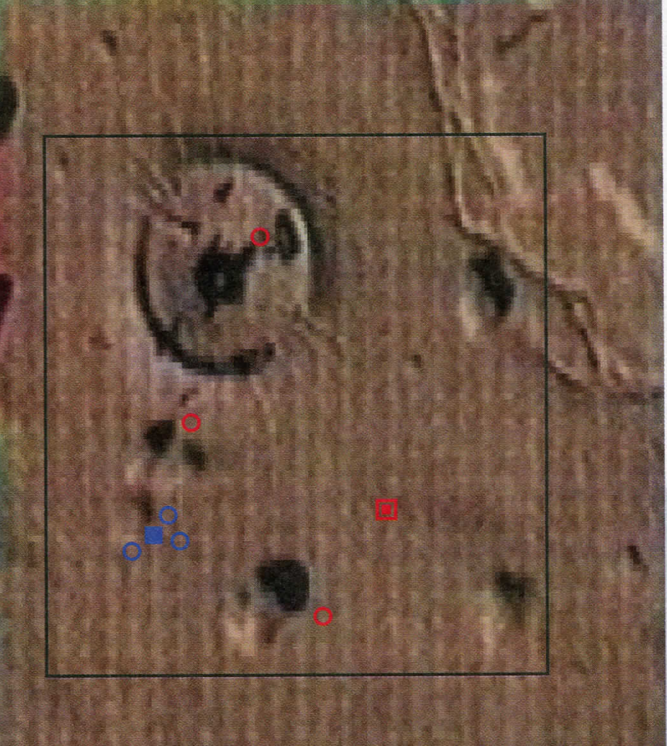


戰場上的聖誕

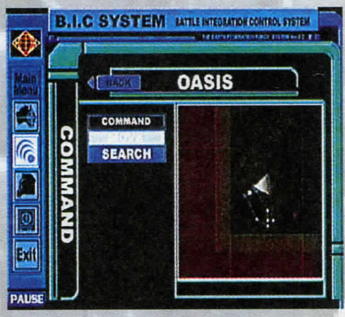
聯邦軍得知「Ashtaroth」的存在後大為緊張，加上收到消息自護軍將經Broken Hill把「Ashtaroth」送往HLV基地，於是立刻派遣White Dingo前往Broken Hill攔截。當White Dingo到達後，才發見這是一個自護軍設下的圈套。



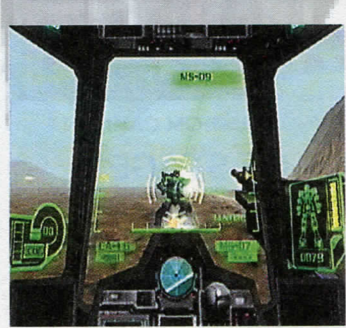
December 25, U.C.0079 15:28



戰術

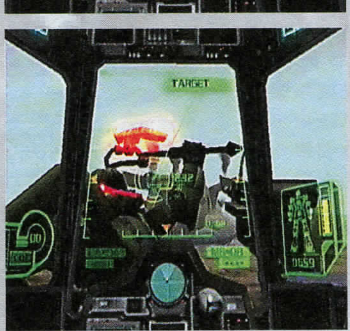


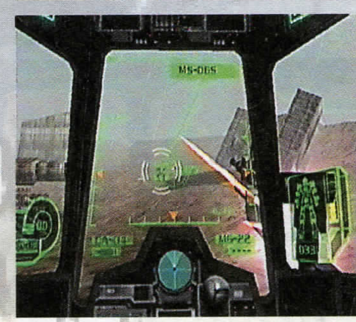
這版可說是Stage 2後最困難的一版，難不在大魔，而是陸上巡洋艦Gallop，其砲火絕非一般MS能招架的強。由於Oasis不能使用聲紋索敵，加上大雨的關係，就算經常檢查地圖畫面也難以索敵。為免被大魔及Gallop夾擊，先向南走，繞到大石，若此時大魔追來則先夾擊將其擊毀，另外大石東面的渣古也先引過來擊毀。擊毀MS後，由大石南方接近Gallop，利用大石掩護先擊毀主炮及一邊引擎。被擊毀主砲的Gallop會在地圖東邊移動，等它回來便攻擊機鎗及艦橋。擊沈Gallop的同時其艙門會爆開，並有2台渣古從艦內走出來，擊毀後向北前進，攻擊在採礦基地內的渣古。





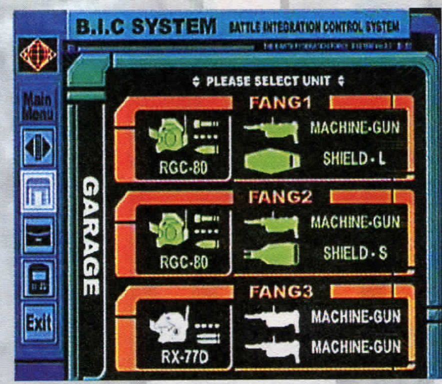






MS選擇

FANG 1為GM CANNON或鐳射大砲，裝上大型盾，FANG 2同樣但用上陸戰盾，FANG 3不變。



EVENT OF STAGE 6

1.聲紋索敵不能

由於開戰前氣墊車遇襲，引致無法使用聲紋索敵。

2.GALLOP出現

與大魔交戰時，Oasis會傳來發現Gallop接近的消息。

3.敵增援出現

擊沈Gallop的同時，Oasis會傳來發現敵MS出現的訊息。

Stage 7 Torinton Base

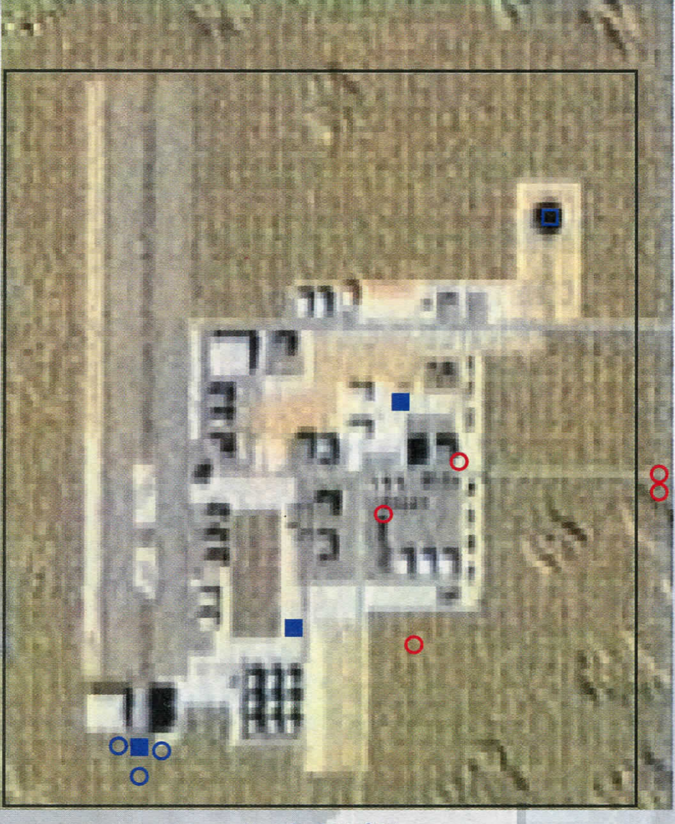
任務完成條件
敵全滅

初期配置的敵機
大魔 (MS-09) x 3

敵增援
渣古II (MS-06J) x 2



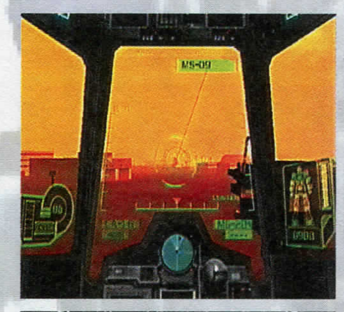
December 26, U.C.0079 18:04



「Boxing」Day

經過調查後，証實在Broken Hill遇上的並非運送「Ashtaroth」的部隊，此時White Dingo被派往澳洲東部的托寧頓基地，雖然只是個小型的後方支援基地，但這亦是澳洲唯一有核武儲存庫的基地。而且自護軍正準備攻擊此基地，除了核武外，據消息指出部隊與運送「Ashtaroth」有關……

戰術



主要目的是保護地圖東北部的核儲存庫，雖然駐軍的61式坦克也是協助的目標，但對著這些完全抵擋不了MS炮火的坦克，實在是愛莫能助。唯有先好好對付迎面而來的3台大魔，由於是3打3，很容易進入1對1的局面，因此要經常進入指揮畫面，指示隊員攻擊目標，否則就連鐳射大砲也1500耐久力也受不住，記著寧可1對1也不要被自護軍夾擊。當擊毀1台大魔後，若是玩者的話就支援隊員，若是隊員的話就指示他攻擊玩者應付的那台。



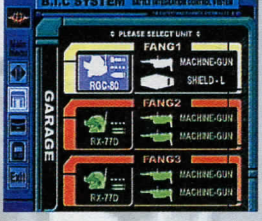
當進行至5分鐘或擊倒一台大魔的時候，增援的2台渣古便會從地圖東面邊緣出現，他們才是攻擊核儲存庫的部隊，玩者首先要再擊毀一台大魔，然後指示一名隊員前往地圖東北截擊。當餘下的大魔也擊毀後，便前往對付那2台渣古。







MS 選擇



此版連FANG 2也轉用了鐳射大砲，FANG 1可改用GM CANNON。沒有鐳射大砲的話，則FANG 1為吉姆，FANG 2及3為GM CANNON。

EVENT OF STAGE 7

1.增援部隊出現

當進行至5分鐘或擊倒一台大魔時出現，2台渣古由地圖東面邊緣出現攻擊核儲存庫。

2.自護軍官的通訊

當擊毀一台渣古時出現的神秘通訊，指聯邦軍無法阻止自護軍運走「Ashtaroth」的計劃。

3.Jet Core Booster被奪



過版時的事件，先前發出通訊的自護軍官，駕駛Jet Core Booster離開托寧頓基地。

Stage 8 Hughenden Fortress

任務完成條件

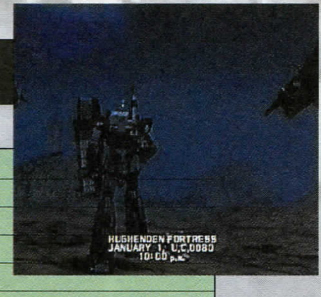
A.要塞指揮部(CONTROL)以外敵全滅
B.亞撒姆(TARGET)被擊沈

初期配置的敵機

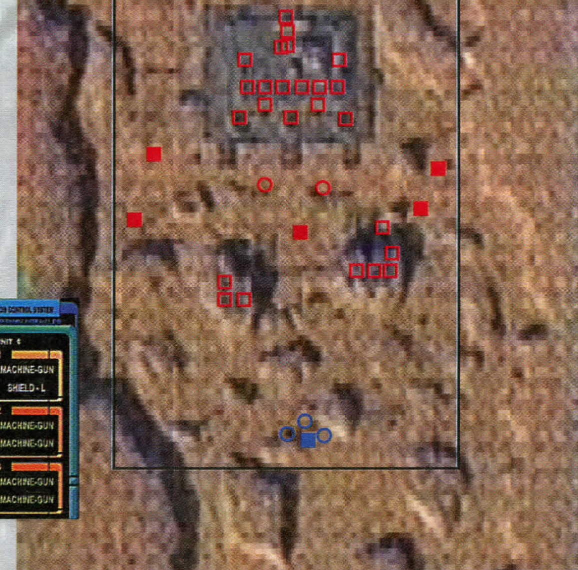
渣古大砲(MS-06K) x 2
要塞指揮部(CONTROL) x 4
對地砲台(ENEMY) x 5
對空砲台(TARGET) x 13
米加粒子砲台(MEGA) x 3
馬捷拉攻擊機(MAGELLA) x 3

敵增援

亞撒姆(TARGET) x 1



January 1, U.C.0080 22:00

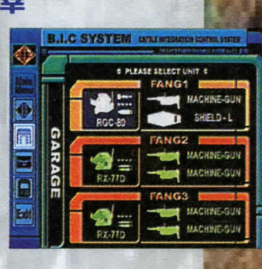


難攻不落的要塞

經過調查後，當日從托寧頓基地飛出的Jet Core Booster，被發現到達了澳洲北部的曉漢頓要塞(Hughenden Fortress)，相信自護軍已把「Ashtaroth」運到這裡，再轉送往附近的HLV基地送往宇宙。於是聯邦一口氣派出四支部隊攻擊要塞，而White Dingo亦是其一。但不幸地，當White Dingo到達要塞範圍時，發現早他們一步到達的部隊已經全滅。

MS選擇

由於主要對付的是砲台，所以利用GM CANNON會比較有利，而FANG 2及3可繼續使用鐳射大砲。



戰術

此版的主要問題是三台米加粒子砲台(MEGA)及渣古大砲，砲台的火力與愛爾蘭蟹的相若，但連射速度更快，所以暴露在射程內是非常危險的事。先向東面前進，繞過山上的砲台，在那裡會見到其中一台，利用大石掩護下將其擊毀。跟著便由隊員攻擊渣古大砲，玩者則沿著要塞邊緣向西走，擊毀其餘兩台米加粒子砲台。當米加粒子砲台全滅後，便可專心對付渣古大砲，兩台渣古大砲會尋找掩護物攻擊，所以利用近距離攻擊較有效，然後再對付砲台群，最初兩組對空砲台在山上，可利用北面的升降台上去。

EVENT OF STAGE 8

1.敵對空能力下降

擊毀山上砲台時，Oasis發出敵方對空力下降的通訊。

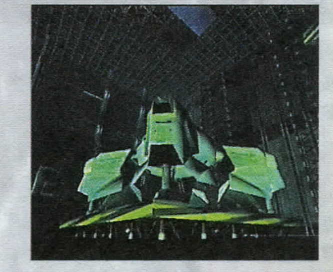
2.巨大機動兵器發現

亞撒姆出現時，Oasis發出發現巨大機動兵器的通訊。

當所有砲台被擊毀後，自護軍便會撤退，而MA亞撒姆亦會出現於要塞上空。由於它主要在要塞上空盤旋，所以在要塞外圍攻擊它比較有效。其攻擊有飛彈及電網，電網主要是對頭部的攻擊，頭部被毀會影響視野，而弱點是其腳部。












Stage 9 Hughenden HLV Base

任務完成條件

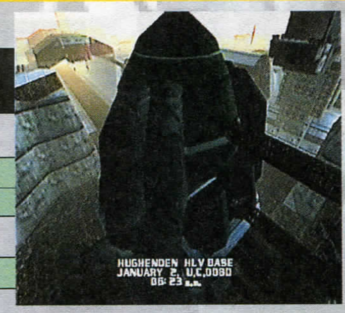
A.敵MS全滅
B.HLV一台以上擊破

初期配置的敵機

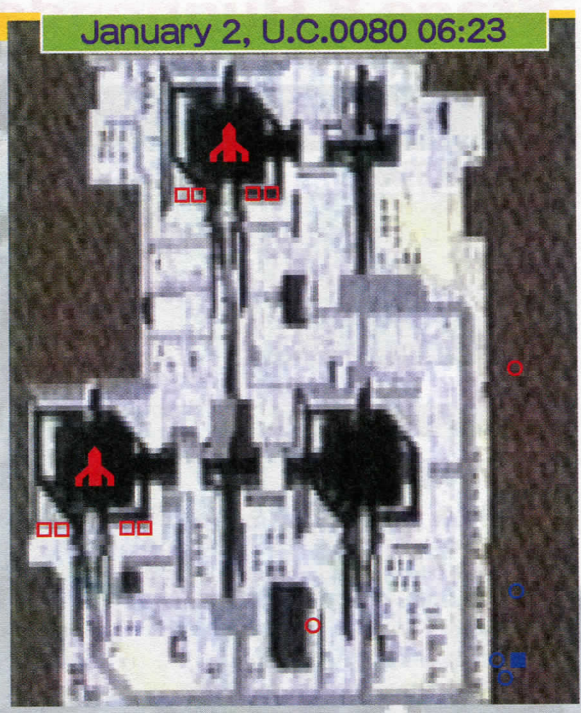
陸戰型綠勇士(MS-14G) x 1
HLV(TARGET) x 2

敵增援

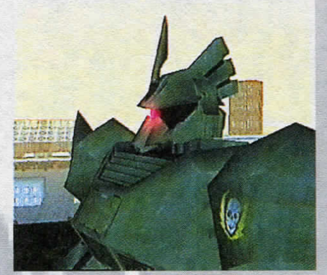
犀牛(UNKNOWN) x 1



January 2, U.C.0080 06:23



終戰



確認了「Ashtaroth」已送到HLV基地的聯邦軍，連夜把White Dingo由曉漢頓要塞(Hughenden Fortress)送往HLV基地作戰，雖然現時已經停戰，但這次行動失敗的話，戰爭將不會終止……

MS選擇



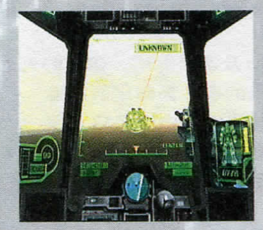
全體均強制轉用GM Sniper Custom，武器根據電腦提供的已經足夠。

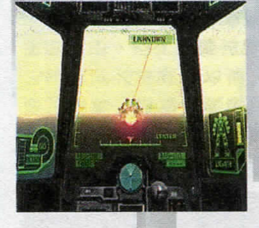
戰術

基本上沒有戰術可言的一戰，主要的敵手是Visch Donahue駕駛的綠勇士，及以支援形態在地圖東面出現的大型MS犀牛(Rhinoceros)。綠勇士所持的光線鎗火力很高，能夠一鎗擊毀機體的一部分，加上耐久力高，所以要3機夾擊才可把他擊倒。而犀牛則是高耐久力的機體，主要攻擊是飛彈及大砲，只要留意開砲前的動作，作出閃避或盾防禦的話，並不算難應付的傢伙。跟著是最麻煩的兩台HLV，本身多達八個Target位置，而只要擊毀下半部的燃料庫及底部的推進器便算破壞成功。當開始爆炸的時候要盡快離開，因為其爆風範圍非常之大。而兩台中只要北面那台被擊段也算完成任務，最好當然是兩台HLV都被擊毀。













EVENT OF STAGE 9

1.Visch Donahue的通訊
戰鬥開始時出現，Visch Donahue向被認為是皇牌機師的玩者下戰書。

2.身份不明的增援出現
開始1分鐘後，Oasis發現身份不明的巨大機動兵器接近中。

3.Visch Donahue的通訊
擊毀綠勇士後Visch Donahue的遺言，要求White Dingo就算不能破壞HLV，也不要攻擊基地本身。

4.對空部隊爆擊開始
經過4分鐘後，聯邦軍的戰機會出現，開始轟炸北部的那台HLV。

5.HLV被擊毀
HLV爆炸時Oasis會發出確認的通訊。

6.HLV擊毀失敗
開始後6分30秒還未擊沈西部的HLV的話，它便會發射升空。

ENDING

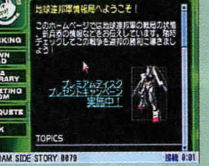
運送「Ashtaroth」的HLV被擊毀，最後的作戰亦已完結。駐守的自護軍主動出來投降，對於White Dingo來說，一年戰爭才真正結束，伴著他們的只有麥斯(FANG 3)喜歡的DJ，積奇蓮的廣播……

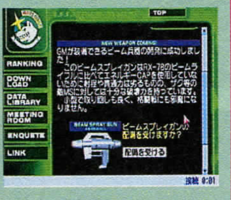


上網有啲乜？

利用遊戲附設的《Dream Passport 2》上網，可直接到達遊戲的網頁，除了關於贈品的情報，成績排名外，現在還有新武器「Beam Spray Gun」下載！火力在火箭發射器之上，不過在上彈時間、射程都及不上機鎗。幸好充電時間遠勝那柄試驗型光線鎗，若果喜歡「正統」吉姆的朋友不妨下載來使用(笑)。



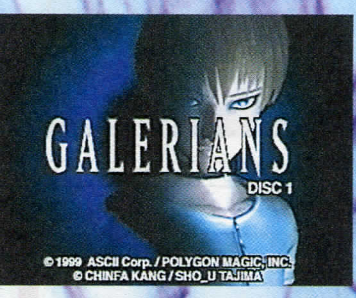






BEAM SPRAY GUN

攻擊力	彈數	上彈時間	有效射程	威力減退
60(10)	20	2秒	500m	有

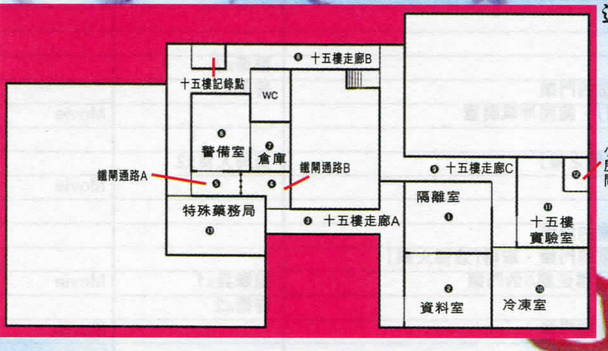


GALERIANS

完全爆機攻略



這個以超能力為主題的冒險式遊戲終於推出，遊戲中玩者控制著擁有超能力的少年Rion，去尋回自己失去的記憶以及解開事件的真相，今期本刊便一次過為大家送上遊戲的完全爆機攻略。



十四樓走廊B
藥品室
十四樓走廊A
十四樓走廊C
電腦管理室
十五樓記錄點
WC
製藥工場
十四樓走廊D
診療室
樣本室
資料室
醫局

十三樓走廊C
武器庫
能力開發室
會議室
酒吧／餐廳
十三樓走廊B
研究室
十三樓記錄點
雙層房間
休憩廣場
制御室
十三樓走廊D
十三樓走廊A
露台
十三樓實驗室
院長室
總務局
冷凍室

STAGE-A

《米高安哲倫記念病院》過關攻略

隔離室

主角一開始身處的地方，首先從機械箱上最得一份「醫局員筆記」，之後利用△掣便可打開一度Lock了的門。

資料室



在這裡有一名醫局職員，以超能力將他擊倒後可在螢光幕前分別最得一張保安卡及回復劑。

十五樓走廊A

這裡會遇到三名醫局人員，將之打倒後繼續前行會看到女神像後便可繼續前行。

鐵閘通路A

這裡會有一度鎖上了的鐵閘，玩者需要利用先前取得的保安卡將閘鎖解除。

鐵閘通路B

進入後會出現一名警衛，擊倒他後按下桌上的按鈕解除先前被鎖上的閘鎖。

警備室

將內裡的警衛擊倒後便可將控制台上的按鈕按下，在這房間內更可找到一條冷凍室之鍵，另外只要在房中的鏡子按△掣便可以看到一段Movie。

倉庫

在這裡可取得注射超能力藥物的用具和其他補給道具。

十五樓走廊B

經鐵閘通路B進入，這裡有三名警衛需要對付，擊倒後便繼續前進進入鐵閘通路C。

十五樓走廊C

這裡亦有三名警衛需要擊倒，之後利用冷凍室之鍵進入冷凍室。

冷凍室



調查牆上裝置可取得保險絲，取得保險絲後房間會噴出蒸氣而令主角不能離開，這時只要調查房中另一部機械便可以令蒸汽消失，之後便離開這房間。

十五樓實驗室

經十五樓走廊C，先對付兩名醫局人員，在左邊控制台上取得一條「藥品庫之鍵」，對實驗機按△掣會看到Movie。

小房間

對著牆邊數字按△掣會看到一密碼，對著椅子可看到Movie。

十五樓走廊C

先解除隔離室的門鎖之後進入。

隔離室

進入隔離室後利用「藥品庫之鍵」解開藥品庫取得「液體火藥」。

十五樓走廊C

去到樓梯閘前先使用「液體火藥」，之後再按下△掣令液體產生爆炸出現通往十四樓的路。

十四樓走廊A

這裡有兩名警衛要對付，之後向左邊的醫局前進。

醫局

進入後會看到Movie，之後解除房中間的圓柱體裝置可將資料室的門鎖打開，再進入十四樓WC。

十四樓WC

在門邊可找到一份有關這次事件的新聞報導，離開。

資料室

這裡先對付三名醫局人員，之後在螢光幕右下方可取得一份「G PROJECT」報告書。

樣本室



進入房間先調查房尾的手推車可取得「特殊藥務局之鍵」，之後查看一試管內的嬰兒便可看到Movie。

十五樓走廊B

這裡會出現新敵人狙擊兵，他的速度很高，要小心應付，解決後利用鎖匙進入特殊藥務局。

特殊藥務局

先解決三名醫局人員，之後將保安卡放入牆上的裝置再輸入密碼「9607932」便可離開。

十四樓走廊A

利用新的保安卡將右手邊的門鎖解開。

藥品庫

在這裡可取得超能力升級道具「SKIP」和會聽到女主角Lilia的呼喚。

製藥工場



這裡需要與一種比較強的敵人「Armed security (white)」戰鬥，對戰方便是攻擊一次後便四周移動，待他發射一次激光後便可再攻擊，在擊倒他後便可從後方的樓梯進入十三樓。

總務局

從桌上取得「制御室之鍵」，之後將房中電源關上，依次序右、左、中來開啟房中舊式電腦取得父母照片。

休憩廣場

Movie播放後會出現三隻「Rabbit (in bandage)」的怪物，打倒後便去到十四樓走廊C。

十四樓走廊C

這裡會再出現兩隻「Rabbit (in bandage)」怪物，解決後便進入診療室。

診療室

在這裡可找到「研究室之鍵」和Rion的實驗資料。

休憩廣場

先對付三名「Armed security (white)」，之後利用「制御室之鍵」打開制御室的門。

制御室

先解決兩名警衛，之後再分別打開院長室、武器庫和研究室的門鎖。

研究室

先解決三名醫局人員，取走石塊「雙頭馬騮」。

武器庫

這裡有兩名「Armed security (white)」要對付，解決他們後取得石塊「雙頭狼」。

酒吧／餐廳

先將三名醫局人員解決，再取走「實驗室之鍵」。

休憩廣場

回到休憩廣場後利用「實驗室之鍵」來打開實驗室的門。

十三樓實驗室

解決三名醫局人員後取得石塊「雙頭蛇」後離開。

十三樓走廊A

這裡會有一名狙擊兵在此等候，要小心應付。

院長室

先取走房中的石塊「雙頭鳥」，再解開會議室的門鎖和取得Dr.Rem院長的筆記。

露台

當Rion走到露台時會再次聽到Lilia的叫聲，之後便可回到房內。

會議室



由院長室進入會議室，將先前取得的四塊石頭依次序「蛇」、「鳥」、「狼」和「馬騮」放在四個容器上解開後方的隱藏門。

十三樓走廊C

這裡有一名「Armed security (white)」要先解決，解決後可繼續向前進到能力開發室。

能力開發室

在解決三名「Armed security (white)」後開啟房中間的機械後會看到一段Movie，房內另一扇門就會開啟，之後便可離開。

十三解凍室

調查房內其中一個容器之後會跳出兩隻Arabesque (2 leg type)，解決後便可離開。

十四樓走廊D

在這裡有一處地方供最後SAVE用。

電腦管理室



這裡是與Dr.Rem戰鬥的地方，進入後會先看到一段Movie，之後Dr.Rem便會出現，而戰鬥方法是先用火系超力攻擊一次令他不能移動，之後再轉回衝激波連續攻擊數次，再轉回火系，在兩種能力互相交替下很快便將Dr.Rem擊倒，不過玩者所擊倒的只不過是包裹著Dr.Rem真身的外表，在擊倒他後他便會回復真身，而真正的戰鬥現在才開始，今次他的攻擊方式有四種，其中一式地震拳及直線衝刺攻擊比較要特別小心，而攻擊方法可以在避開其衝刺攻擊後趾衝激光向他攻擊，只要用一點時間將他解決應該不難，將Dr.Rem解決後便會播放一段Movie，而STAGE-A亦暫告一段落，之後Rion便向著Dr.Steiner之家進發。

STAGE-A

簡單攻略流程圖

隔離室	取得「醫局人員筆記」		Movie
資料室	取得「保安卡」	醫局人員x1	Movie
十五樓走廊A		醫局人員x3	
鐵閘通路A	用保安卡開啟鐵閘通路B的門鎖		
鐵閘通路B	開啟鐵閘通路A的門鎖	警衛x1	Movie
警備室	開啟15樓走廊B的門鎖、取得「冷凍室之鑰」	警衛x1	
倉庫	取得藥品注射道具		
警備室			
鐵閘通路B			
十五樓走廊B		警衛x3	
十五樓走廊C	解除冷凍室的門鎖	警衛x3	
冷凍室	取得「絲帽」、關閉冷氣裝置		Movie
十五樓走廊C			
十五樓實驗室	取得「藥品庫之鑰」	醫局人員x2	
小房間			Movie
十五樓實驗室			
十五樓走廊C	解除隔離室的門鎖		
隔離室	解除藥品庫的門鎖、取得「液體火藥」		
十五樓走廊C	炸毀通往14樓走廊A的門鎖	狙擊兵x1	Movie
十四樓走廊A		警衛x2	
醫局	解除資料庫的門鎖		Movie
十四樓WC	取得報紙		
醫局		警衛x2	
資料室	取得「G PROJECT」報告書	醫局人員x3	
樣本室	取得「特殊藥務局之鍵」		Movie
資料室			
醫局		警衛x2	
十四樓走廊A		警衛x1	
十五樓走廊C			
十五樓走廊B	解除特殊藥務局的門鎖	狙擊兵x1	
特殊藥務局	更新保安卡資料		
十五樓走廊B			
十五樓走廊C			
十四樓走廊A	解除14樓走廊B的門鎖		
十四樓走廊B		狙擊兵x2	
藥品庫	Lilia的呼喚		
十四樓走廊B			
製藥工場	Armed security (white)x1		Movie
十三樓走廊A		警衛x2	
總務局	關閉房間電源、開啟舊式電腦電源、取得雙親照片、「制御室之鍵」、開啟房間電源		
十三樓走廊A		警衛x2	
休憩廣場	Rabbit (in bandage)x3		Movie
十四樓走廊C	Rabbit (in bandage)x2		
診療室	取得「研究室之鍵」、Rion實驗資料		
十四樓走廊C			
休憩廣場	解除制御室的門鎖		
制御室	解除院長室、武器庫、研究室的門鎖	警衛x2	
研究室	取得「雙頭馬騮」	醫局人員x3	
制御室			
休憩廣場			
武器庫	取得「雙頭狼」	Armed security (white)x2	
休憩廣場			
十三樓走廊B			
酒吧／餐廳	取得「實驗室之鍵」	醫局人員x3	
十三樓走廊B			
休憩廣場	解除實驗室的門鎖		
十三樓實驗室	取得「雙頭蛇」	醫局人員x3	
休憩廣場			
十三樓走廊A		狙擊兵x1	
院長室	取得「雙頭鳥」、「Dr.Rem筆記」、解除會議室的門鎖		
露台	Lilia的呼喚2		
院長室			
會議室	開啟隱藏門的門鎖		Movie
十三樓走廊C	Armed security (white)x1		
能力開發室	解除休憩廣場的門鎖	Armed security (white)x3	Movie
十三樓走廊D			
十三解凍室	觀看容器中的Arabesque 2 leg type	Arabesque (2 leg type)x2	
十三樓走廊D			
十四樓走廊D	SAVE點		
電腦管理室	與Dr.Rem戰鬥		Movie x2

STAGE-B

《Steiner之家》過關攻略

屋之正面
Rion一開始身處的地方，跟著向右邊的中庭前進。

中庭
取得「 口之鍵」，解除廚房的門鎖，進入後會看見一班怪人正從屋外走近。

浴室
放掉浴缸的水，取得「刮風走廊之鍵」。

客廳
在這裡Rion腦海中會出現一段與父母一同在客廳內的情形，之後在梳化可取得「變態之油畫」。

遊戲室
取得「木門手把」。

廚房
走到雪櫃前會出現Rion發現母親Elsa屍體的片段，之後將正面玄關的門鎖打開便可。



正面玄關
在這裡會出現兩個敵人，將之打倒後再將屋之正面的門鎖打開，之後行樓梯到樓上二樓「刮風之走廊」。

刮風之走廊
將通往二樓走廊A的門鎖打開。

書房A
一進入時Rion會出現兒童時一段片段，之後在書房A可找到「寢室之鍵」。

二樓走廊B
連按口掣跳過地上的破洞到二樓走廊C。

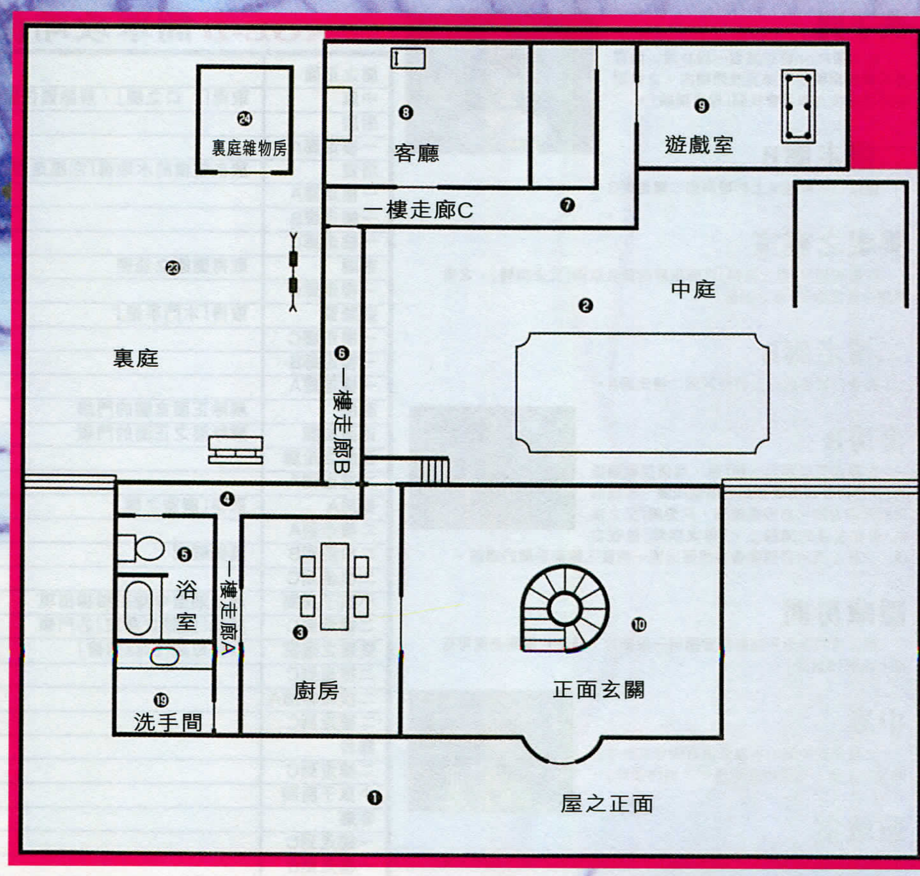
小孩子房間
走近床邊便會出現一段Rion一家被一批不名來歷的人襲擊的片後，之後再將先前取得的「變態之油畫」掛在門的左邊牆上，之後床邊會出現隱藏樓梯。

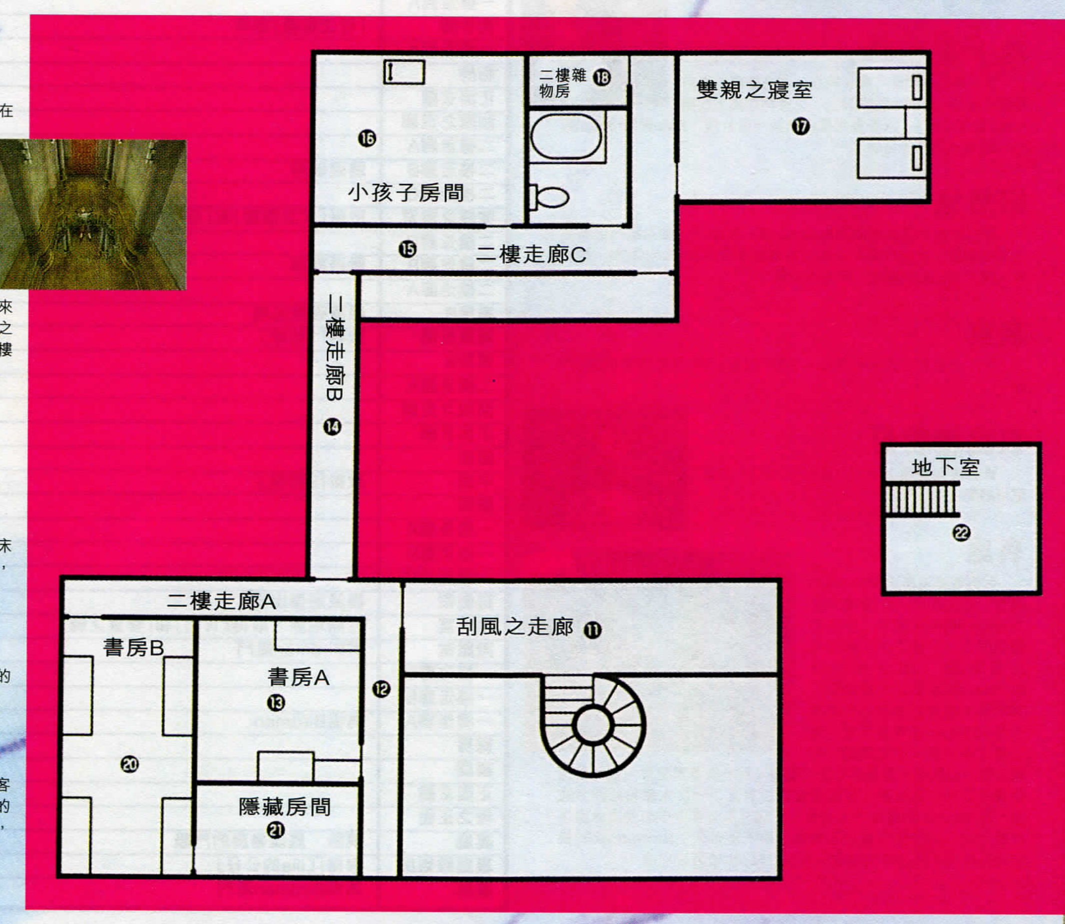
二樓走廊C
將雙親之寢室的門鎖打開。

雙親之寢室
在化妝桌前找到母親「Elsa的信」，再在床與床之間的一個寶盒前用△知道需要去一樓的洗手間，可離開。

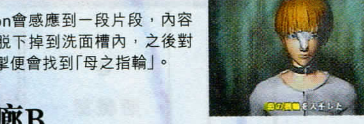
二樓雜物房
進入後會播放出一段Rion看到父親屍體的Movie，Movie完結後便可離開。

客廳
之後經小孩子房間的隱藏樓梯到達一樓的客廳，當行到客廳門前Rion會再記憶起一段與母親的往事，看見母親手上正戴著一隻外型特別的指輪，之後可離開到洗手間。





洗手間



進入後Rion會感應到一段片段，內容是母親將指輪脫下掉到洗面槽內，之後對著洗面盆按△掣便會找到「母之指輪」。

二樓走廊B

連按口掣跳過地上的破洞到二樓走廊C。

雙親之寢室

在這裡利用「母之指輪」打開床前的寶盒取得「父之指輪」，之後再調查寶盒取回「母之指輪」。

二樓走廊B

連按口掣跳過地上的破洞到二樓走廊A。

書房B



在房內可以找到一份「新．增值型電腦理論」，之後在窗前會看到有兩個開關，左邊的形狀是四方形，右邊是圓形，只要將「父之指輪」放在左邊的開關上，「母之指輪」放在右邊，之後左邊的書櫃便會移開而出現一條進入隱藏房間的通道。

隱藏房間

進入房間後走到機器前會播出一段影片，待影片播完後便可在桌上找到「3號球」。

中庭



之後回到中庭的水池旁按△掣令在池中的車子升上來，之後可在車子中找到「9號球」。

遊戲室

回到遊戲室將先前找到的「3號」和「9號」球放進回桌球圈內，之後便會出現一條註入地下室的隱藏通道。

地下室

進入後先將電源打開，再在一放有機器的桌前找到一份「Pascalle博士日記」，之後再在桌上找到一條「物置之鍵」，跟著畫面便會播放一段片段，Rion與Birdman第一次碰頭，之後便可離開。

遊戲室

回到遊戲室便會展開與Birdman第一次戰鬥，這次戰鬥的戰勝方法很簡單，玩者只需不停用火系攻擊便會將Birdman擊倒，跟著沿一樓走廊C走回廚房，再走出屋外。

裏庭

今次由屋的左方去到裏庭，利用「物置之鍵」開啟雜物房B的門鎖。

裏庭雜物房



進入後可從地上找到「Lilia的公仔」，之後便可離開。

裏庭



回到裏庭後再次與Birdman相遇，今次Birdman會使出全力和Rion戰鬥，基本上今次的戰法與上一次差不多，都是以火系攻擊，但到後半段Birdman的攻擊方式會變做分身攻擊，他會分出連自己總共三個Birdman來攻擊玩者，那三個之中只有一個是實體，如果擊中幻影是不會令他有任何損傷，玩者要看清楚那一個才是他的真身才好作出攻擊，否則便會白白浪費了一次攻擊和超能力能量，而Birdman的攻擊方式是會在三個分身浮在空中時使出地震來攻擊玩者，這時玩者要小心閃避，而不消多久，Birdman終於被Rion打敗，而Rion亦向著第三STAGE巴比倫酒店前進。

STAGE-B 簡單攻略流程圖

屋之正面		Movie
中庭	取得「　口之鍵」，解除通往廚房的門鎖	
廚房		
一樓走廊A		
浴室	放去浴槽的水取得「刮風走廊之鍵」	
一樓走廊A		
一樓走廊B		
一樓走廊C		Rabbit (in formal suit)x1
客廳	取得變態之油畫	Movie
一樓走廊C		Rabbit (in formal suit)x1
遊戲室	取得「木門手把」	
一樓走廊C		
一樓走廊B		Rabbit (in formal suit)x2
一樓走廊A		
廚房	解除正面玄關的門鎖	
正面玄關	解除屋之正面的門鎖	Rabbit (in formal suit)x1
刮風之走廊		
二樓走到A		Rabbit (in formal suit)x1
書房A	取得「寢室之鍵」	Movie
二樓走到A		Rabbit (in formal suit)x1
二樓走廊B	跳過破洞	
二樓走到C		
小孩子房間	放上油畫令隱藏樓梯出現	Movie
二樓走廊C	解除「雙親之寢室」的門鎖	
雙親之寢室	取得母親「Elsa的信」	
二樓走到C		
二樓雜物房A		Movie
二樓走到C		
露台		
二樓走到C		
小孩子房間		
客廳		Movie
一樓走到C		
一樓走到B		
一樓走到A		
洗手間	「母之指輪」取得	Movie
一樓走到A		
廚房		
正面玄關		
刮風之走廊		
二樓走廊A		
二樓走廊B	跳過破洞	
二樓走廊C		
雙親之寢室	取得「父之指輪」和「母之指輪」	
二樓走廊C		Rabbit (in bandage)x2
二樓走廊B	跳過破洞	
二樓走廊A		Rabbit (in bandage)x3
書房B	隱藏通道出現	
隱藏房間	取得「3號球」	Movie
書房B		
二樓走廊A		
刮風之走廊		
正面玄關		
廚房		
中庭	取得「9號球」	Movie
廚房		
一樓走廊A		
一樓走廊B		
一樓走廊C		
遊戲室	隱藏通道出現	
地下室	打開電源、取得「日記」和「物置之鍵」	Movie
遊戲室	與Birdman戰鬥	
一樓走廊C		
一樓走廊B		
一樓走廊A	再遇Birdman	
廚房		
裏庭		
正面玄關		
屋之正面		
裏庭	解除　庭雜物房的門鎖	
裏庭雜物房	取得「Lilia的公仔」	
裏庭	再與Birdman戰鬥	Movie x2

寫字樓 ❺ WC b a
❶ 酒店大堂

201號房 ❽ 202號房 ⓰ 203號房 ❿
❻ 二樓走廊
❾ 206號房 ⓯ 205號房 ❼ 204號房

STAGE-C

《巴比倫酒店》過關攻略

酒店大堂

與櫃位的服務員談話，之後可乘電梯到其他層數。

203號房

進入後會自動進行對話，這房間住著一位革命家，而房中亦放滿了不同種類的炸藥，之後離開。

206號房

自動對話，一位古怪的神父會向主角說教，之後離開到三樓去。

303號房

自動對話，這房間住了一個暗殺組織的殺手，對話完畢後離開，之後再次進入，再一次自動對話，之後離開。

304號房

又是自動對話，進乒後會看到一位女性在哭，聽她一段説話後離開。

302號房



進入後會出現播片模式，片段中會見到一個拿在手上的「Lilia公仔」因為某種力量而跌在地上，之後畫面中出現了一個看似是小孩子面孔的人，最後畫面會映著一個少女正帶著三名Rabbit (in formal suit)進入酒店內，之後影片便停止，跟著Rion在廁所的鏡前見到一張寫有「到306號房去」的字條，之後再用△掣調查鏡子後便可離開到306號房去。

306號房

進入後會見到一名男子正在跳舞，當Rion進去後與Rion說了幾句説話後便離開，之後再進入306號房一次，房中的男人便會叫Rion到酒店大堂等他，之後玩者便可離開到地下電梯大堂。

酒店大堂

到了大堂後Rion發現服務生不見了，一當想進入櫃位內時發現櫃位內的地下有一大灘血跡。

寫字樓

進入寫字樓時發現服務員的屍體，用△掣調查會知道服務員與剛才影片中那個小孩子和少女有關，之後便離開。

酒店大堂

一回到大堂會播放一段影片，影片內容是那個小孩子聽到三樓的鐘聲後便發瘋的大叫，之後便回到地下大堂，在大堂見到之前306號房的男子，與他談話會知道204號房的開門暗號，記下後便乘電梯到204號房。

二樓走廊

要進入204號房必須要在門前敲打出暗號才可以進入，而暗號就是「咚 咚咚咚 咚」，在門前敲出暗號後房內的人便會給Rion進入。

204號房

進入後轉換成播片模式，在房中Rion會看到一名男子，而房內存放著很多不知名的藥物，當片段播完後再詢問男子一次知道201號房的人知道Lilia的事後便可離開，離開前該男子問Rion有沒有興趣試一下他的新藥，之後便會取得新超能力「D-FELON」。

201號房

進入後會見到一名工人，與他説話後便可離開。

206號房

與神父談話後便可離開。

203號房

與革命家談話後可離開。

三樓走廊

到達三樓後會出現Rabbit (in formal suit)x1，打倒他們後進入304號房。

304號房

與女性談話後可離開。

三樓走廊

與Rainheart相遇，與他對話後便到301號房。

301號房

進入後會有Rabbit (in formal suit)x2在恭候著，打倒他們後可從桌上取得「Lilia的信」。

305號房

進入後有Rabbit (in formal suit)x3需要對付，解決後可離開。

303號房

進入後會發現房間的牆壁已改變，之後與殺手對話後可離開。

⓱ 機械室

301號房 ⓬ 302號房 ❸ 303號房 ⓮
❷ 三樓走廊
❹ 306號房 ⓭ 305號房 ⓫ 304號房

廚房 ⓲ WC
Floor ⓳

205號房

進入後到電話前表按口掣聽電話，之後離開。

二樓走廊

回到走廊需要與Rabbit (in formal suit)x2戰鬥，之後到202號房。

202號房

內裡等著Rion是一隻Rabbit (in formal suit)，解除後便可離開。

二樓走廊

走到走廊會見到Rainheart站在古鐘前，走到鐘前便會播放Movie，內容是關係Rion終於知道Rainheart就是殺他雙親的凶手。

三樓走廊

在走廊會看見Rainheart進了305號房，追進去。

305號房



在這裡會與Rainheart展開決戰，而戰鬥方法很簡單，因為有了新能力「D-FELON」的關係，只要使用多次「D-FELON」便可輕易將Rainheart解決。

酒店大堂

看見201號房的男子，他會告訴Rion機械室內一度門的電力因為酒店使用中而引致不能開啟。

寫字樓

進入寫字樓將電腦關閉後可離開進入機械室。

機械室

進入機械室後會立即與兩隻Arabesque (2 leg type)開戰，戰勝後可從機械室另一扇門去到廚房，因為先前已將寫字樓的電力關閉，所以這扇門已經可以打開。

Floor



由廚房再進入就會去到Floor，在播放完一段Movie後就會開始與Rita展開最後戰鬥，今次這個Rita比起過往的敵人都要強，因為她是會飛的，所以攻擊力極強的重力攻擊「D-FELON」對她是沒有任何效用的，而要戰勝她的方法就是和Birdman一樣，先用一次火系攻擊令她不能動彈，之後再用數次衝擊波攻擊她，到了後半段她就會轉變攻擊模式，會利用四周的家私攻擊Rion，而她亦會四處移動，非常難攻擊，玩者需要看準機會利用衝擊波攻擊，不用多久便可解決她，跟著就是Movie出現的時候，之後就需要玩者換上最後一隻CD準備最後一戰。



STAGE-C 簡單流程攻略圖

酒店大堂	與服務員談話	Movie
二樓走廊		
203號房		Movie
二樓走廊		
206號房		Movie
二樓走廊		
三樓走廊		
303號房		Movie
三樓走廊		
304號房		Movie
三樓走廊		
302號房	找到指示到306號房	Movie
三樓走廊		
306號房	進入兩次與房中男子對話兩次	
三樓走廊		
酒店大堂	發現血跡	
寫字樓	發現服務員屍體	
酒店大堂	306房男子出現告知204房密碼	
二樓走廊	在204房門前打出「咚 咚咚咚 咚」暗號開門	
204號房	取得「D-FELON」	Movie
二樓走廊	201門前調查兩次可開門	
201號房	進入兩次與男子對話	Movie
二樓走廊		
206號房	進入與神父對話	Movie
二樓走廊		
203號房	進入與革命家對話	Movie
二樓走廊		
三樓走廊		Rabbit (in formal suit)x1
304號房	與女子對話	Movie
三樓走廊	遇見Rainheart，與之對話	
301號房	找到「Lilia的信」	Rabbit (in formal suit)x2
三樓走廊		
305號房		Rabbit (in formal suit)x3
三樓走廊		
303號房	與殺手對話	
三樓走廊		
二樓走廊		
205號房	聽電話後離開	
二樓走廊		Rabbit (in formal suit)x2
202號房		Rabbit (in formal suit)x1
二樓走廊	調查大鐘	Movie
三樓走廊	跟隨Rainheart進入305號房	
305號房	與Rainheart戰鬥	Movie
三樓走廊		
303號房	房間背景變更	
304號房	房間背景變更	
二樓走廊		
203號房	房間背景變更	
206號房	房間背景變更	
204號房	房間背景變更	
酒店大堂	遇見201房男子，與之對話	
WC	房間背景變更	
寫字樓	關閉電源	
機械室		Arabesque (2 leg type)x2
廚房		
WC		Arabesque (2 leg type)x2
Floor	與Rita戰鬥	Movie

STAGE-D
《Mushroom Tower》過關攻略

最後一關可以說是沒有地圖，因為全關都只是在一個塔內進行，塔內的移動方法是利用四部電梯，而電梯的開動法就是Rion在電梯前按△掣知道上方顏色燈的次序，之後由Lilia依次序踏上相同的顏色燈便可開動。整個塔可以到的只有78F、103F和150F，每一層都需要與敵人戰鬥，而每次戰勝後都可以在該層四邊都可以找到補給物，跟著就是經地下1F到達最後沖戰之地，之後就是爆機畫面，筆者最後給大家刊登STAGE-D的流程攻略圖，祝大家可以早日完成遊戲。









STAGE-D 簡單攻略流程圖

一樓	Rion/Lilia操作轉換	Rabbit x2 Movie
地下一樓	機關解除	Movie
一樓	七十八樓移動	
七十八樓	Armed security(yellow)x2戰鬥	Rion/Lilia操作轉換
地下一樓	機關解除	Movie x2
七十八樓	一百零三樓移動	
一百零三樓	Arabesque(2 leg type)x3戰鬥	Rion/Lilia操作轉換
地下一樓	機關解除	Movie x2
一百零三樓	一百五十樓移動	
一百五十樓	Arabesque(4 leg type)x3	Rion/Lilia操作轉換
地下一樓	機關解除	Movie x2
一百五十樓	地下一樓移動	
地下一樓	電腦程式房間移動	
電腦程式房間	調查五個容器後與Cain戰鬥	Movie x2
神之房間	Dorothy戰鬥	Movie x2
爆機畫面		

撰文者：山寺良牙

機動戰艦 NADESICO The Mission

DC	
製造商：角川書店／ESP	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：GD-ROM	記憶：17 BLOCK／SAVE
SAVG／MEM	

琉璃：「歷史經常地輪迴中，每論是思念、嫉妒、悲傷，就算遠在宇宙也有同樣的事。」



西曆2201年，於火星出現的政變組織「火星的後繼者」所發現的政變事件，由當時的其中一架聯合軍的機動戰艦——機動戰艦NADESICO C將其鎮壓。



自此事之後不久，玩者便被派駐於另一戰艦——機動戰艦NADESICO B，作為後任艦長之餘，並成為AESTIVALIS（近距離戰用機械人）的機師，還過著平日般的訓練，而故事亦隨之而開始。



可是一完成登記手續後便立刻有敵人出現，於是艦長的指揮權便交由玩者，並進入戰鬥狀態。

戰事1

一開始後琉璃便會問玩者有否初次實戰，當中會有兩個對白選擇，分別是：是的（ええ　そうですね）、不，已有經驗（いえ　実戦は経験済みです），若擇「是」的話，Prospector會在戰鬥之前或中解釋有關遊戲的戰鬥系統。



出場敵人

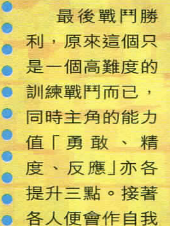
初段戰事	
カトンボ	1艘

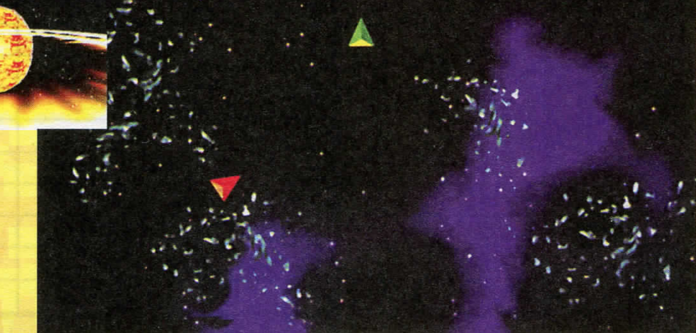
中段戰事	
ヤンマ	2艘

後段戰事	
軍用エステバリス	2架

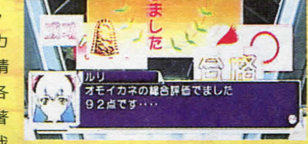


由於是最初戰事的關係，所以不會編得太過難：在初段戰事中，敵艦就放在玩者的前面，一駛進射程後便立刻開火吧！將カトンボ擊毀後，敵人首次增援便會出場，而且是兩艘敵艦，最大問題他們是左右夾攻，所以最好先開啟防護罩（反正沒有反擊用指令），再集中火力擊毀一隻後，便調頭從正面或旁邊攻擊，不過通常NADESICO也會有一些地方中招的，所以最好是邊移動邊修理：最後出場的就是兩架重型武裝的軍用エステバリス，對付方法基本與對付ヤンマ時一樣，不過最好是先擊毀較接近的一架，若有多餘的能源，可嘗試用「必殺技」去擊毀最後一敵人（使用必殺技Gravity Blast需要有75%以上的「相移轉引擎」能源，而且有過後防護罩便會因不夠能源而暫時不能使用，要回復能源的話只選「待機」便可）。





最後戰鬥勝利，原來這個只是一個高難度的訓練戰鬥而已，同時主角的能力值「勇敢、精度、反應」亦各提升三點。接著各人便會作自我介紹，當中會有不少問題問到，玩者的回答將會影響到能力值，分別會由琉璃、沙本羅他、哈莉發問：



問：「作為艦長最必要的條件是？」
答：的確的判斷狀況（的確な状況判断だと思います）「反應＋1、勇敢－1」
迅速的決斷力（迅速な決斷力だと思います）「勇敢＋1、反應－1」

問：「要脫離最危急的狀況時最可信賴的是？」
答：自身的直覺（自分自身の直感です）「勇敢＋1、精度－1」
可信賴的乘員的助言（信頼のおけるクルーの助言です）「精度＋1、勇敢－1」

問：「認為最適合琉璃的愛稱是？」
答：史上最年少的天才美少女艦長「精度＋1、反應－1」
『電子妖精』最適合（『電子の妖精』がピッタリきますね）「反應＋1、精度－1」

問題問過後，AESTIVALIS的數位駕駛員來電，其後便與Prospector到倉庫會面機械人戰鬥部隊的成員，在該處除了聽到NADESICO、AESTIVALIS的資料外，成員胡巴他基、涼子、光、泉也有點問題查問。







問：「現在修理班的預算有點不足，艦長認為怎樣看？」
答：上升少許預算該還可以（ある程度の預算アップ認めますが…）「能力值上升×2」
以現在的預算來看不能改變（現狀の預算枠は變えられませんよ）「能力值沒變化」
以我來説會大幅增加預算（私なら大幅預算アップしますよ！）「能力值上升／下降×3」
問：「你是否也會乘坐AESTIVALIS？」
答：當然（もちろん！）「勇敢值上升」
看情況（場合によってはね…）「精度值上升」
問：「你喜歡怎樣的漫畫？」
答：唔，愛情小品之類…（う～ん、ラブコメとか…）「精度值上升」
還是熱血漫畫吧（やっぱり熱血漫画かな…）「反應值上升」
問：「？」
答：哈哈！這是否在攪笑？（ハハハ…それダジャレですよね？）「反應值上升」
泉妳好像有點古怪（イズミさんて變わっていますね）「勇敢值上升」

最後來到廚房和廚師打個招呼，當中談及到本艦的工作人員，而玩者的反應則是（這個會影響到艦長的評價）：



唔，有少許（ええ少し…）「選這個會較好」
沒有這回事（いえ　そんなことは…）

此時突然琉璃通信來到，並説有急事快到艦橋，於是玩者便趕去。來到艦橋時，從成員口中得知好像有敵人出現，並且向著自艦開火，避過後琉璃問玩者有為決定，這擺明是挑釁行為，於是便暫時作防衛態度，待他們出來後便進行反擊，其後他們終於現出真身，於是便展開攻擊。



戰事 2

出場敵人

カトンボ	1艘
ヤンマ	1艘





聽過戰況後，琉璃、涼子、沙本羅他便會提出戰術建議，比較有利會是琉璃的戰術，開始後便會自動移到兩敵艦的則面，最好先張開防護罩後再移動，之後便會敵人納入射程範圍，若敵人亦是不動的話，則可以用Gravity Blast殲滅；可是他們若有行動的話，則最好是先將最接近的擊毀，餘下的再正面用Gravity Blast一次過擊毀。



戰鬥過後，各人也覺得有點不妥，怎會有木星聯合軍在這個範圍？這可能會弄出國際問題來，在眾人擔心時，琉璃決定叫哈莉緊急連絡宇宙緬總部，其後總部來電，並説發生緊急事態，剛才遇到的是「火星的後繼者」的殘存部隊，而他們亦再次發起叛變，而且將叛變聲明資料送了給聯合軍方面，今次的發起人名叫「南雲義政」，以前是木星聯合軍的人，在上次的叛變後不久失蹤，可能是準備發起今次的叛變。由於他們現在對

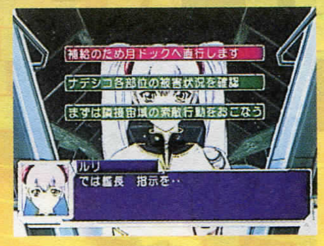


聯合軍方面沒有威脅，所以事件暫時會交由宇宙軍方面處理，至於NADESICO方面仍繼續進行敵艦隊清掃作戰，可是這是極高秘密，而且將不會有任何增援並以訓練航行的名義進行作戰，最後總司令方面便提出自軍到月球基地補給裝備，於是便開始向月球進發，不過由於狀況突變，玩者決定將指揮權交給琉璃，可是她説這樣的話會擾亂戰艦的電腦系統，到最後還是將權交回玩者，還説她們會在後面支持的，於是玩者反應是（這個會影響到艦長的評價）：



明白了，試試看（解りました。やってみます）「艦長評價上升」
真的沒問題吧？（でも本當に大丈夫でしょうか？）「無變化」

之後再問下步策略是：
為了補給直往月面基地（補給のため月ドックへ直行します）「移動力上升」
確定NADESICO各部位的損毀狀況（ナデシコ各部位の被害狀況を確認）「CRITICAL攻擊率上升」
首先進行附近地域的索敵行動（まずは隣接宙域の索敵行動を行う）「先制攻擊率上升」



其後哈莉於附近地域發現古怪的反應，可能與之前出現的敵戰艦有關係，於是便去展開調查，還是逐步逐步移過去會比較好，由於當時戰艦該只會餘下很少能源，這樣的移動法可以回復相回轉引擎的能源，令戰鬥更有利。

來到該地域附近後，探測到敵人的重力波，並且發現到敵人用的時空跳躍囊，正想去破壞它時，竟然有敵人艦隻從該處跳出來，這只好迎戰。



戰事3

出場敵人

カトンボ	最多8艘



聽過戰況後，光、Prospector、哈莉會提出戰術建議，比較有利會是Prospector的戰術，開始後自機便會在跳躍囊的則面，之後便立刻移動令跳躍囊納入射程範圍，再用Gravity Blast攻擊；可是並不一定一下便擊毀，所以在攻擊過後便需立刻張開防護罩，待下一回的攻擊再用一般導彈擊毀跳躍囊，總而言之擊毀跳躍囊的時間越久就會對自軍越不利，剩下的敵艦可以再慢慢收拾。



戰鬥後，各人均認為今次的事的確非同小可，可說剛才所出現的只是用來打打招呼而已，接著哈莉再次在雷達上捕捉到另外敵人的影子，於是便向下個目標進發。來到該地域時，發現敵人艦隊，同時有很多機動武器，終於來到AESTIVALIS出場的時候，同時玩者的AESTIVALIS亦準備好，他們聽到玩者也會乘AESTIVALIS出戰時也大吃一驚，不過這也不錯可以借機訓練下，將NADESICO控制權交與琉璃與哈莉後，玩者們便正式出擊。

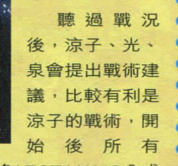




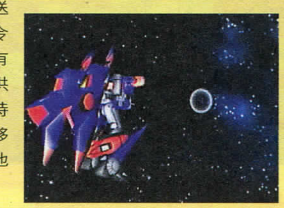
戰事4

出場敵人

カトンボ	1艘
バッタ	最多8架



聽過戰況後，涼子、光、泉會提出戰術建議，比較有利是涼子的戰術，開始後所有AESTIVALIS會在前方，之後再將AESTIVALIS分成兩隊，一隊專責攻擊敵バッタ，一隊則邊攻擊バッタ邊衝過去攻擊敵主艦，同時NADESICO亦需張開防護罩後向前移動，以保持與AESTIVALIS一定的距離，原因是AESTIVALIS在NADESICO的一定範圍內是會有電力波傳送到該處，亦即令AESTIVALIS可以有原原不絕的電力供應，同時NADESICO同前移的話，也可以為其他部隊作援助射擊。



戰鬥勝利後各人回到艦上，當中涼子更對玩者的技術讚不絕口，於是玩者的反應是：

下次再做得更好吧！（次はもっとうまくやりますよ）「能力值上升率×2」

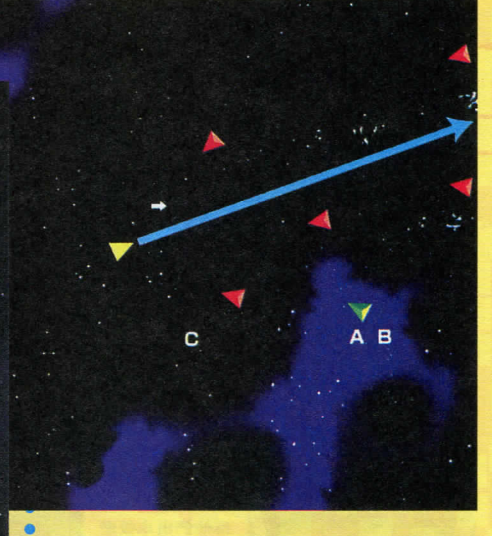
還是多得各位的幫忙（みなさんのサポートのおかげですよ）「能力值上升率×2」



之後修理組便開始維修AESTIVALIS，而在艦橋上的琉璃亦說有事要找玩者，於是便到艦橋處。再次移動後，便收到宇宙軍驅逐艦的緊急通信，說正與敵艦隊交戰要求支援，於是在某地點取得一些寶物並借機回復引擎能源後，便趕去支援。



戰事5



聽過戰況後，胡巴他基、泉、Prospector會提出戰術建議，胡巴他基的會較易實行，開始後查問驅逐艦的情況，最大問題是驅逐艦的推進器被敵人擊中，不能作高速移動，於是只好邊出擊AESTIVALIS，邊衝過去驅逐艦保護它，不過在此時驅逐艦也難免會有被攻擊的危險；同時AESTIVALIS亦需在可行動的範圍攻擊敵艦，當然NADESICO可行的話也作援助攻擊。



出場敵人

初段戰事

ヤンマ	3艘
バッタ	最多4架

後段戰事

ヤンマ	1艘
カトンボ	1艘

(附加條件：不能讓驅逐艦被擊毀)



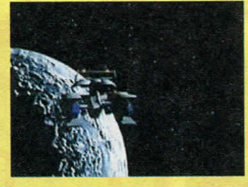
將第一批敵人消滅後，竟然敵人增援在不知不覺間出現，而且驅逐艦的通信裝置亦出了問題，只好讓NADESICO移近驅逐艦並將脫離路線說給他們，此時應盡量讓未出動的AESTIVALIS出來，最後就是等待敵戰艦進入自軍的射程及攻擊範圍後，便進行集中火力攻擊。



戰鬥勝利，得知驅逐艦無事後，自軍便繼續向月亮基地進發；途中玩者取了假在到處走，除了在倉庫靠胡巴他基取得一些新武器外，亦發覺光的樣子好像很消沉似的，經過一輪查問後，原來她是擔心休載太久，以後再沒有人看她的漫畫和技術退步，於是玩者便幫忙她回復自信心。該事件中所選的對白該是(私が手伝いますよ)、(Gペン)、(墨汁)、(自分で網掛け)。



其後終於來到月球表面，可是在準備降落時發現到有敵人存在，可能他們是要準備伏擊玩者們，順道想得知月面基地的位置並去佔領，為了保護月面基地，於是便得展開戰鬥擊退他們。



戰事6

出場敵人

初段戰事

カトンボ	3艘
バッタ	最多8架

中段戰事

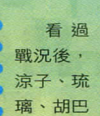
カトンボ	2艘
ヤンマ	4艘
木連型驅逐艦	1艘

後段戰事

マジン	1架

(附加條件：不能讓月面基地被佔領)





看過戰況後，涼子、琉璃、胡巴他基會提出戰術建議，胡巴他基的會較易，開始後最好出擊AESTIVALIS，同一時間NADESICO亦向基地上空進發並且等待機會，讓敵人全數引過來後，再分別利用AESTIVALIS與NADESICO聯手進行攻擊。無論是否令首批敵人全滅，大約過了5～6回合後，另一批隱藏著的敵人便會出現，並且會從本戰鬥自軍起點處出現，此時自軍各AESTIVALIS的排陣若是早已圍著NADESICO的電源電波範圍的話，那便恭喜了！敵人會自動走過來送死的了。將他們逐一擊破後，本戰鬥最後的敵人マジン便會出場，他無論在防禦力、攻擊力均是超群，所以不能讓自軍與他作單對單決戰，盡快讓其他同伴也加入攻擊，如可以的話，對他使用必殺技也是有不錯的效果。





將敵人全滅後，NADESICO便進入月面基地進行補給，而玩者亦命令眾人在補給工作完成之前各就各位。之後場景突然回到地球的古尼姆桑(クレムゾン)總公司，從談話內容中好像有些陰謀會進行。回到NADESICO方面，進行補給過程順利，在完成約70%時總司令來電，並叫眾人努力向火星進發，從談話中說到對「火星之後繼者」戰事戰力的意見，而玩者的反應是：



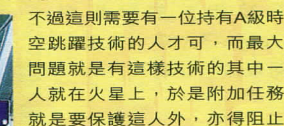


這擺明是挑釁作戰(これは明らかに陽動作戦ですね)「艦長評價＋1」

看來他們是必死的抗拒(彼らも必死なのではないでしょうか)「反應＋1」



不過從以往經驗來說，南雲這人是不會打沒把握的杖，而他的真正目的可能是火星遺跡，因為佔領後可以用更強的時空跳躍技，會對戰局有很大的影響，不過這則需要有一位持有A級時空跳躍技術的人才可，而最大問題就是有這樣技術的其中一人就在火星上，於是附加任務就是要保護這人外，亦得阻止敵軍佔領火星遺跡，之後總司令的通話亦中斷了。



最不幸的就是此時再有敵人出現，於是便問胡巴他基能否讓AESTIVALIS出擊，可以是可以，不過這會令補給工作停頓，於是玩者的反應是：

沒問題(ええ　構いません)「無變化」

盡量試同時行動看看(いえ同時にお願いします)「IFS＋15」

於是玩者們便出去迎擊。

戰事7



出場敵人

初段戰事

積尸氣	3架

中段戰事

積尸氣	＋4架

後段戰事

DEVIL AESTIVALIS	1架

(附加條件：不能讓通往月面基地通道被敵人進入)



看過戰況後，哈莉、沙本羅他會提出戰術建議，哈莉的會較易，由於今次是在峽谷中作戰，所以NADESICO是沒有出場的機會，亦即是說在電源補給方面幾乎是0，不過不用擔心，因為在峽谷的中心是電力波能到達的地方，可以在該處補給電力，所以開始後全軍該向峽谷的中心進軍：在同時敵人並不是進攻，反而是後退，目的也基本是引自軍們過去，當到達峽谷約中心部位後，隱藏於左右峽谷間的敵人便會出現，特別是右方峽谷的兩架，若不盡快將他們消滅的話，便有可能衝過基地的防衛線而「作戰失敗」：將他們全數擊破後，本版另一最後的敵人DEVIL AESTIVALIS便會出場，火力體力也很高，不知其他玩者們會怎樣，本人(主角)當時只是駕著一架「砲戰FRAME」的，而且是擁有一門「120mm大砲」，加上成長類別是選擇「射擊型」的，本人該次只需一砲便能將他擊毀。

戰鬥過後，補給工作亦告完成，琉璃說眾人回去後，便準備離開月亮基地程序，最終完成工作離開月面基地，其後便設定往火星的路線：其後宇宙軍的驅逐艦緊急通信，說找到敵人艦隊位置要求支援，可是就在查証位置時通信中斷，究竟發生甚麼事呢？於是琉璃便建議找尋驅逐艦的蹤影，因為驅逐艦的艦長是琉璃所認識的，從情報得知他是從衛星處失去蹤影的，於是便前往搜索。



つづく>>>下期待續

被驚嚇、嚇至半死的撰文者：山寺良牙

ECHO NIGHT #2～沉睡支配者



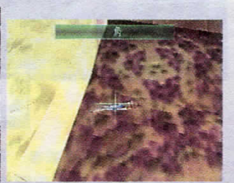


製造商：FROM SOFTWARE
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
AVG／MEM／ANALOG

隨著女傭的黑影來到外面，看到她在點燃煮食爐，並將一排很像巧克力的『固體燃料』放在圓桌上，還說很有多同事也突然辭職，令她們的工作量大增；最後她說剩下的工作，就只有在差不多九時去照顧要休息的Helen。

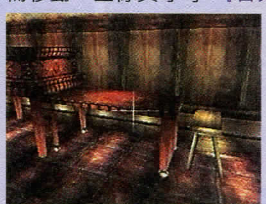
取得舵錶後，便回到樓上並將它交給女傭，她看到時間也差不多，便到Helen的房間預備她休息用的地方，當然Richard亦跟上去，來到房間看到女傭完成工作後，便回歸天上並『留下一件像角的古怪物件』，當然也是拾下來看看是甚麼。





此外有否記得在接續室處有所房間是不能進入，其後於隔鄰的畫室調查時，發覺該處近天井的部份有四幅很古怪的類似扇門的地方，於是便準備上去調查，可是不能直接上去，需移動一些傢具才可，『首先需移動的就是房間左方（以進入房間時視點來說）有張可以拉出來的桌需要拉出來，其後便是將房中間的腳架搬到已拉出的桌的隔鄰，當然擺放位置是要可以走上去，最後一步就是將房間右方的畫具櫃拉出來』，雖然拉出來的一下可能會嚇一跳。





之後便走上去，『開啟扇窗沿通風道爬至房間另一邊，其後再打開房間最入的通風窗』，便能進入隔鄰的房間；進去後還是快快打開電燈，別讓怨靈有機可乘。另外從此方間的門直接出去後，便可以自由出入，接下在房間看到一黑影在繪畫，一走過去時他好像很不滿似的，不過他也不理會，說要守約，在Helen休息前畫好；不過他說畫還欠了一點，就是火炎的部份未能畫上去，但因為沒有可燃的東西，所以沒法取材，此時Richard之前取得的固體燃料便有用了，『走到房間的暖爐處跪下，並對著暖中的木薪放下固體燃料，其後再用火機將燃料點亮』，當畫家（黑影）看到火光後，便再次努力畫，最後終於將畫在限時前完成，並且完成心願歸天去，在他走了以後，還有圓椅上留下了陀錶，而該舵錶亦剛好於九時前停下。







於房間『綠色的櫃中取得枯藥草』後，便與房中另一位老婆婆般的黑影（Helen）談話，她說不知為何放在她面前的花遲遲還不開，究竟是缺少了甚麼？之後便會跳回過去世界，在同一地點處，從Helen口中說今年也要再美麗的花，要讓Albert歡喜一下，此時她手上拿起『肥料袋發覺已空如空也』，於是說一會『到庭園』去取；此時她聽到Albert的哭聲，於是便拿了花出去照顧他，而剩下的『小麻袋便可以由Richard取得』，之後便會立刻回到現實世界；於是Richard便來到『東面溫室庭園，並且進入管理員室，於發電機附近一個打開了的大麻包袋處找到肥料，於該處使用小麻袋的話，便能取得肥料』，將取得肥料的小麻袋拿回去，『對著桌上的花盆使用』後，它便立刻開花，此時Helen開心不已，還說要將這個交給Albert，因為他是喜歡這花的；其後亦說到一位紅色頭髮的女性，說她來了以後發生很多事，當中有殺人事件，若Albert看到這花的話可能會變回好人吧！其後Helen便會歸天，並且『取得藏紅花（クロッカスの花）』，最後就是回到接續室的入口，並對位於壁畫前的黑影說Helen已沒事，之後他可以放心並歸天。



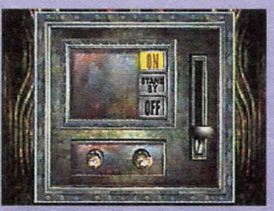




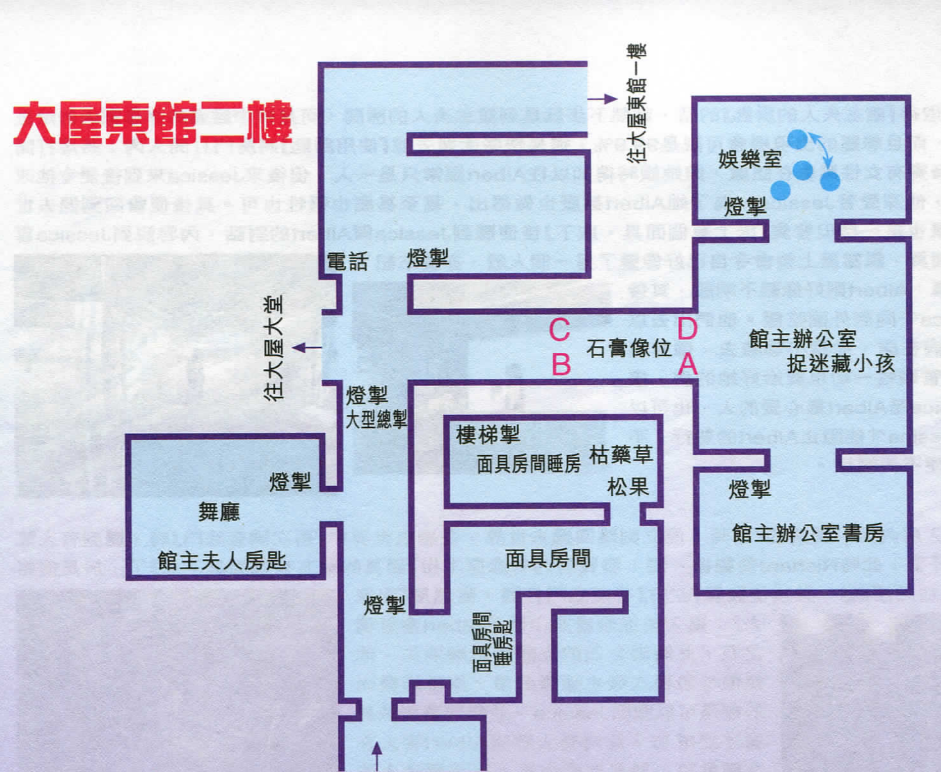




之後便會向新地方進發，不過在進入前建議先『找得兩條總掣匙』，由於這樣會變成沒電燈的關係，小心會受到怨靈的襲擊。之後衝到該層的衣物房，有否記起該處的『最入位置有個好像沒法動的獨角馬頭形裝飾』？事實上這是別有洞天的，只要將之前拾到的『角安裝上去』後，便能到大屋東館的另一邊，不過需留意，就是今次進入後便不能回去，所以該立刻向進衝，並『到大型總掣』前準備開燈，由於這個總掣比較大，當然開啟方法亦有差異，首先是需要有『兩條總掣匙，將兩條也裝進入匙位後，再將把手拉下』才會有電力供應。



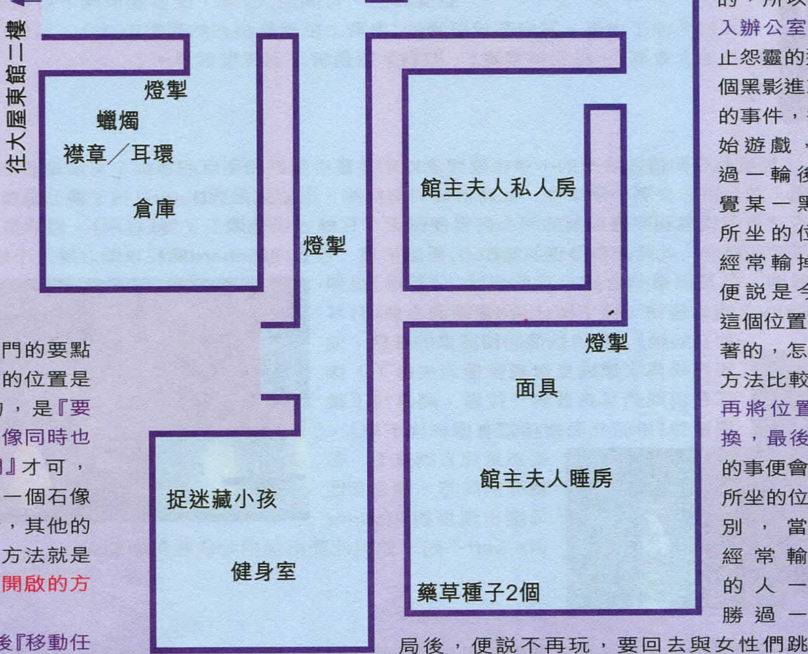
大屋東館二樓



之後下步是來到『東館一樓的倉庫』，在該處看到一小孩黑影想拿吊於架上的蠟燭，可是他跳高也取不到，於是便得靠Richard幫忙，這對於Richard來說是十分簡單，將『蠟燭拿下來給他』後，他便會給一個『古怪的章』，他說是在二樓某處拾到的，不知是甚麼；其後說他是從鄉下出來的，做時經常失敗被人取笑，幸好有位叫Betty的女傭女慰他，還說在他鄉下的家前有棵很大的『松樹』，經常在該處玩，最後他說想回去後便靜下來消沉了。



大屋東館一樓



之後在看看他送的章時，上面寫著『不動的彫像』，這究竟是甚麼意思呢？在回到二樓時，看到『館主辦公室門前放著四個石像』，而門亦好像鎖著不能進去，經過調查後，開門的要點與石像的位置是有關的，是『要四個石像同時也背著門』才可，只要有一個石像動的話，其他的也會同時轉動，哪該怎辦呢？方法就是利用剛才取得的『章』，令門能開啟的方法如下：



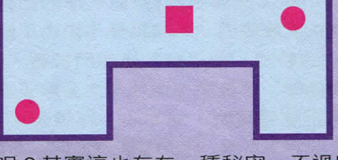
1. 先將章安裝於A石像處，其後『移動任何一個石像1次』。
2. 『將章取回並改安裝於B石像』處，之後『移動任何一個石像2次』。
3. 此時便會發覺『C石像該是背著門』的，接著『將章取回並改安裝於C石像，最後移動任何一個石像3次』，便會看到『所有石像均背向門』，同時門上面的『怪眼亦會閉上』，這樣便能進入房內。



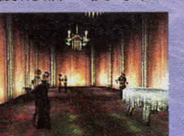
可是由於辦公室的燈掣是壞了的，所以沒必要理會，還是『快快進入辦公室左側的娛樂室，並開燈』防止怨靈的追擊。開燈後，便發覺有兩個黑影進來，說開今次的百家樂遊戲的事件，後來又有另一黑影進來並開始遊戲，玩過一輪後發覺某一黑影所坐的位置經常輸掉，便說是今天這個位置不好要換位，可是現在是座著的，怎樣才能幫他們掉換位置呢？方法比較耐人尋味，就是『先關燈，再將位置1、2的兩張椅的位置調換，最後再開回燈』，接下三個黑影的事便會重頭做一次，不過當中二人所坐的位置已調換，而結果當然亦有別，當經常輸的人一勝過一局後，便說不再玩，要回去與女性們跳舞，因為她們已久等了，於是三人便離去。







接著『來到舞廳』處，看到他們成雙成對跳舞，而他們的心願亦已完成便全數歸天，留意在『最後歸天的一對』處，好像有甚麼留下似的，一過去看後便拾到『館主夫人的房匙』。額外的古怪東西，有否發覺房中有部「留聲機」呢？其實這也存在一種秘密，不過與遊戲並無直接關係，若玩者儲到一定數量的「靈魂玉」的話，便能到聖堂處換取寶物，當中是會有「唱碟」換，所需10粒靈魂玉，將它放到舞廳的留聲機的話，便可聽回《Echo Night》和《Echo Night #2》內的音樂。









既然取得『館主夫人的房匙』的話，當然下步就是到館主夫人的房間，可是途中經過的休息室內的燈是壞掉的，而且怨靈的出現機會可說是99.9%，還是快些衝過去並『使用房匙』將房門打開入內；將燈打開後，便發覺有女性黑影在該處，與她談時得知以往Albert經常只是一人，但後來Jessica來到後便令他改變過來，他深愛著Jessica，為了她Albert甚麼也做得出，甚至甚麼也犧牲也可。其後便會回到過去世界，場景也是一樣但發覺『床上有個面具，取下』後便聽到Jessica與Albert的對話，內容說到Jessica喜歡所有面具，說當蓋上後會令自己好像變了另一個人般，亦會忘記了有病的事：Albert則好像聽不明般，其後與Jessica一同到外面吃飯。他們出去以後，突然又看見另一情景，說到Jessica臥病在床，並說不想離去，還有很多時想做，而Albert在身邊安慰她，並說不管犧牲一切也要治好她的病，接下便回到現實世界，從女性口中得知，Jessica是Albert最心愛的人，也可以說是唯一當作是家族般的人，她相信只有Jessica才能阻止Albert的惡行，不過一定要有人將Jessica弄醒才可，之後她便不再說話。





而Richard其後『來到面具房間』，一想『進入房內另一房間的門』時，便立刻跳回過去世界，在過去世界中『再次調查該門』時，聽到有人聲從該處傳出，而且好像想衝出來的樣子，不好了！此時Richard便靈機一觸，發覺房內有處原本掛『面具的地方有個面具不見』了，於是便將之前『拾到的面具放回原處』，其後便發覺『左方』有道扇門打開，當然是『衝進去』；進入後從偷看洞中看到Albert拿著魂之石，此時魂之石的光開始趁漸消失，他氣憤地說再次發生這樣的事，原本這發光的劍是可以救回Jessica，並問究竟欠缺甚麼才能成功？此時有人呼喚Albert客人在大廳處等，於是他便出去。可是想進入的房間被他鎖著打不開，於是便在房內調查下，結果於『近入口處的巨大面具的口中找到房間匙，打開進入』後，便發覺於床下看到有像人的手伸了出來，當然是沒脈膊的(事實上她就是被殺的怨靈Betty)，另外在附近地上看到『一粒松樹果實』，取到手後便會回到現實世界。





其後有否記得在倉庫的小孩說過懷念以前在家中附近松樹玩的事呢？可能會有些線索，於是便將『松果』帶到該處，並且將它交到小孩手中，此時他終於有反應，還說這是與Betty互相交換的最重要信物，其後他便感嘆今年會否有更多松果和回憶以前的開心時後便歸天，在離去後他遺下了隻『耳環』，當然是『拾起它』；接下再次回到面具房間的睡房，此時便會發現怨靈Betty再度出現，並且向Richard瘋狂攻擊之餘又不能離開，於是回想到倉庫小孩的說話，『耳環』是與Betty之間的信物，接下Richard便衝過去並將『耳環交給她』，其後她便回復原來的樣貌，並說過想再次想遇見母親後便消失掉了！接下在房間的某角看到一拉掣，將其拉下後便發覺『東館北面樓梯室有道梯降下來』，當然是想去調查下，在離開房間時，謎之女性再度出現還說Richard與Albert不同，並叫他要再加把勁快些救回戀人。





不過在移至別處時，有些比較特別的事要做，首先要得知現在怨靈已不存在，就算是在燈掣壞了的房間移動也不怕有人來襲擊，於是來到『館主辦公室』，發覺桌上有個燭台，『將蠟燭插於台上，其後點燃它，再者將桌前的椅移走後，便會發覺有位小孩躲在該處』，原來他也是在大屋中玩捉迷藏的小孩；其後來到『東館一樓的健身室調查』，發覺當中『最左方的櫃是打不開的』但其他的則能打開，發生甚麼事呢？相信這個不說也不知，就是該櫃內也是有位玩捉迷藏的小孩在內的，可是在凌晨4時至晚上9時前，他是會故意將門拉著，令其打不開，若要『打開的話，就只有晚上9時後至翌日凌晨4時前』這期間，只要將這兩枚羊之金幣收集後，再『回到中央大廳書房將其交給該處的女孩』後，女孩便完成整個捉迷藏遊戲，並完成心願歸天。另外在『大堂中很久之前便該有個黑影在踢大門』，那其實就是Brian的靈魂，走去與他說話時，他便得知所有怪物已被Richard征服，再沒後顧之憂，亦同樣歸天去。



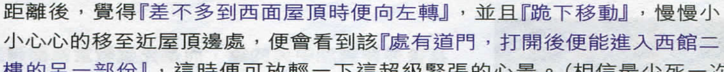


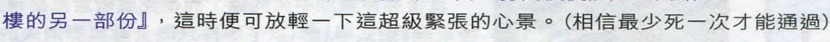


其後經過該樓梯後，便來到屋的屋頂，可是此時經常括著大風，若不小心的話便會從屋頂處被吹下來，當然是Game Over啦！那怎樣對策呢？方法就是一『上到後，便立刻衝過去，並且以煙通的左方位置』，若這時括起風的話，便作少許逆風移動（通常風只會將Richard吹向左方），通過煙通後便會來到屋頂的第二部份，衝了一段距離後，覺得『差不多到西面屋頂時便向左轉』，並且『跪下移動』，慢慢小小心心的移至近屋頂邊處，便會看到該『處有道門，打開後便能進入西館二樓的另一部份』，這時便可放輕一下這超級緊張的心景。（相信最少死一次才能通過）



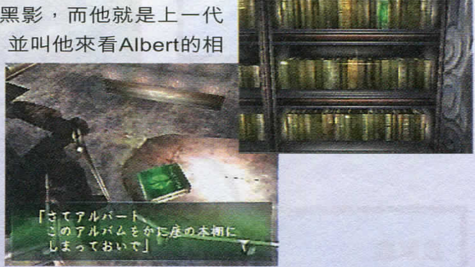






其後『來到西館二樓的讀書房』，開燈後便發覺該處有黑影，而他就是上一代領主的Edgar，與他談話時竟誤以為Richard就是Albert，並叫他來看Albert的相簿，後來Edgar看過後，便叫將它放回『巨蟹座的書架上（地圖1位置）』（鑑於放回時要經常按掣移動書架和走到後面查看架背面的書以確認書架的類型的關係，十分之煩複，故將書所放的正確位置以地圖上數字刊出），還說這個Albert一定會懂，之後亦說書架後面的房間暫時不能進去，因為這是各代領主的房間，待Albert成為領主後才能進去。



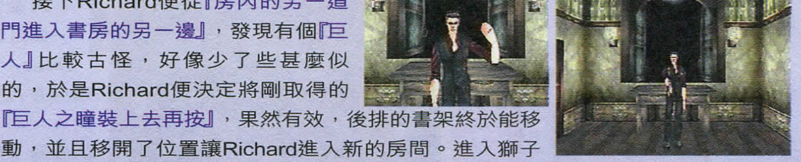


大屋西館二樓

走廊
燈掣
談話房
書架移動按掣
燈掣
讀書房
書架移動按掣
星海書房
燈掣
三本書／巨人之瞳
燈掣
燈掣
使用巨人之瞳之掣
書架移動按掣
總掣
獅子房
往大屋西館一樓
覺醒之眼
①
②
③

Richard將書『放到正確位置』後再回到讀書房，今次Edgar便說今次便是Albert的十二藏生日，所以要知道Clancy家族的歷史，於是便叫Albert『看』這本『變遷之書』（內容複集且沉悶不作解說），而且看完放回『金牛座的書架上（地圖2位置）』，之後再回去說有話要說。完成工作後便『再次回去』，而今次則說於明天生日後，便有責任成為Clancy家的家主，並且要履行每一代家主所負的義務，那就是繼續研究某一族遺跡的事，其後叫Albert熟讀『遺跡研究書』（內容複集且沉悶不作解說）後『放回書架上（地圖3位置）』，之後便會教援進入內部房間的方法。

完成後『再度回去』，Edgar說發了一個很長久的夢，並說不能原諒Albert的所作所為，因為他做了成為Clancy家主以上的責任，當然是指想將傳說實現，其後Edgar會將一顆『巨人之瞳』給Richard，並說Albert該會在房間中，他要履行作為上代領主所負的責任，就是先讓館內所有人離去後，他才會離去。

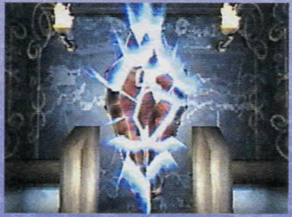


接下Richard便從『房內的另一道門進入書房的另一邊』，發現有個『巨人』比較古怪，好像少了些甚麼似的，於是Richard便決定將剛取得的『巨人之瞳裝上去再按』，果然有效，後排的書架終於能移動，並且移開了位置讓Richard進入新的房間。進入獅子的房間後便看到了Albert，此時Richard將他喜歡的『藏紅花受給』他，原以為他可以平靜過來，可是沒有效還被他拋掉，還說他一定要與Jessica是孖女的Christine的命來換取，最後說到時日將到，要Richard乖乖的不要阻礙他，並且拔劍出來指嚇，此時Richard突然跳到過去世界。

場景一樣，而Albert則等到那謎之女性好像不耐煩的樣子，其後謎之女性終於出來，說要達到Albert的目的需要兩樣東西，其中一樣就是魂之石；另一就是就是要他望到外面，看到月亮是紅色時，就是儀式的標記，在此時要將Christine的命注入石內，而機會只有一次，可是Albert有點不耐煩，還想儀式快些開始，但謎之女性說不用心急，Jessica仍放在那棺木內，只要等多會便可以，另外亦拋了『覺醒之眼』出來，說當開啟棺木時需要用到它，此時Richard亦回到現實世界。

這時Albert已不在，而天上的月亮亦變成紅色，桌上亦放著覺醒之眼，於是Richard便『取去』它，並衝到『八芒星室的棺木前使用覺醒之眼』，結果透明棺木破了，而Jessica亦跌了出來，過去談話時她好像神智還未清醒，後來她起得那紅髮的謎之女性將她，並且令Albert為了她而瘋狂殺人，另外從她口中亦聽到有另一個的靈魂是禁閉於湖的鐘樓內，最後她便出去想阻止Albert。（好像無視了Richard）







入口

之後『來到館主夫人睡房』，該黑影（Sarah）得知Jessica回復清醒後，便相信Albert該也會回復本性，最後便歸天去；另外於讀書房的Edgar，得知整個館內的靈體已全數歸天，他最後的使命亦告完成，終於歸天去。（註：若未將其他黑影令其歸天的話，Edgar是不會歸天的，未歸天的人可能有「研究所的漁夫、捉迷藏的小孩們、大門口的Brian、之前說到的Sarah等」。）





其後並非到湖中央的鐘，而是先到教堂補補體力，順道進入教堂取得道具，其後來到『儀式場』處（以下事件只限全數黑影消失的情況下才發生），此時發覺牆上的玻璃全數破開，並且好像有條通進入，入內後看到有人坐在遠處，於是便向『他交談』，從他口中得知很久沒有這樣的人，而且說今後會有一個很大的選擇，而這撰擇將會有很大的影響，內容方面會有少許提示（太煩不解說，況且也不太明他想說甚麼？），最後再以回到儀式場，並且在地上拾到一本『慧星之書』，內容好像是提到一對孖女的故事，而這故事亦好像與遊戲的故事一模一樣，而且好像穩藏著故事結局的秘密。



拉掣處

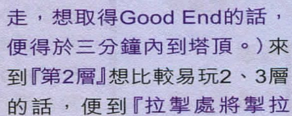
最後終於來到『湖中心的鐘樓』（請於上去前「記錄進度」），來到鐘樓前便看到Albert想進入，他說承認Richard的實力，可是這樣做也是白費的，因為Christine與Jessica也是患同一的病，所以為了要救其中一方的另一方就得要沒命。Richard當然不服氣，可是Albert進去後，門便打不開，之後便在塔周遭探索，最後於『原入口的對面、塔的另一邊』找到入口，於是便衝進去。

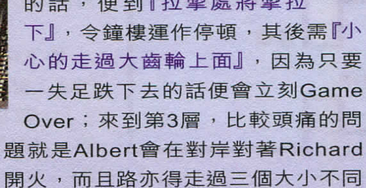


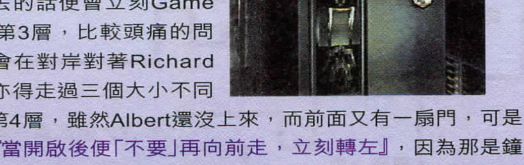


鐘樓

進去後，Albert見Richard也進來便開槍攻擊，於是Richard便邊躲開他的攻擊，邊由另一條路向塔頂進發。（註：一進入塔內，時間便會立刻計算，而且沒有回頭路可走，想取得Good End的話，便得於三分鐘內到塔頂。）來到『第2層』想比較易玩2、3層的話，便到『拉掣處將掣拉下』，令鐘樓運作停頓，其後需『小心的走過大齒輪上面』，因為只要一失足跌下去的話便會立刻Game Over；來到第3層，比較頭痛的問題就是Albert會在對岸對著Richard開火，而且路亦得走過三個大小不同的齒輪；來到第4層，雖然Albert還沒上來，而前面又有一扇門，可是需留意一點，『當開啟後便「不要」再向前走，立刻轉左』，因為那是鐘樓外牆的路，而且是沒欄桿的，一不小心便會由高處墜下而Game Over，真是得步步為營。







最終來到塔的頂層，終於見到Christine，正想打開閘門救她出來之際，Albert也來到並且開火擊傷Richard，就在Albert想擊斃Richard時，突然聽到另一下槍聲，竟然是那紅髮的謎之女性向Albert開火，他隨即倒下，並問她為何會這樣做？其後她回答原因十分簡單，因為Albert說過犧牲所有也可，可是欠缺了一樣東西，那就是他自己的性命，之後謎之女性再次開火擊斃Albert，Albert做了這麼多的事，究竟救得了甚麼？結果是沒有，而且亦犧牲了自己，故意將不能改變的命運強行改變，真是愚痴的想法；之後謎之女性便拿走了Albert身上的魂之石，並且從房間的另一道門出去。











Richard將Christine『從籠中救出來』後，她便說那女性為何這麼悲傷？於是Richard再次冒死『走到鐘樓外面的通道』，在該處見到她，她還說將魂之石交給Richard，以用來救回最重要的人，可是最後Richard『兩次也拒絕』她的要求，最後她說出終於找到這樣的人。其後便叫另一人出來，究竟是甚麼人呢？最後發覺之前在教堂內遇上的人(靈媒？)浮在半空中，並對著謎之女性說在沒有人繼承這個命運的話，她是說不會死的，她將Albert殺死，假若Richard接受魂之石的話，也可能會殺死Richard。之後謎之女性反思過來，原本她是想死的，亦得知很多人為求而不擇手段，甚至是將人致於死地；不過到現在，她終於找到另一樣她希望見到的東西，而不死這回事亦再沒意義。其後靈媒便覺得莫名奇妙，而且覺得Richard等人的作為很可笑，最後他便開始消失掉，離去前他說了句，就是今後命運會給你們一條適合你們的生活，而且亦會有死亡的降臨。其後謎之女性便叫Richard與Christine快些離去，並而去過適合你們的生活，於是Richard便與Christine一同逃離，接著鐘樓便被一道強光照射，並且開始解體，在光芒消失以後，鐘樓亦消失得無影無蹤，而月亮亦變回原來的白色光亮。







在這連串事件後3年，Jessica拒絕了Richard們的勸阻，仍住在該大屋內，不過原以為撐不久會逝世的她，竟然不可思議地她的病情忍速回復過來，連自身也犧牲的Albert的願望，現在也終於實現過來，這究是是否因魂之石的消失而來的？雖然所有的事仍是像謎般，不過Jessica仍健康地生存就是不可改變的事實。Richard在該次事件後便與Christine結婚，而他們亦對於那個像禁忌般的記憶開始淡忘下來，過著平穩的日子，同時亦經常與Jessica通信，所以今後就算月亮再次變成紅色時，悲劇亦不會再發生，令到很多生命失去和擁有的魂之石，亦不會再存在。

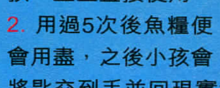
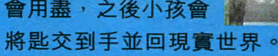
ECHO NIGHT #2～沉睡支配者＞＞＞故事完結

遊戲最高難度技術－－BAD END出現方法

相信有很多玩者也不希望看到Bad End的，可是Bad End的結局中是穩藏著另一個意義的，不過若玩者在上期看過出現條件，並跟著本攻略去玩的話，根本沒可能玩到Bad End的，所以今次便特意將形成的數個重要要點刊出。

A.令魚糧罐空空如也

1. 於過去世界中，故意不將魚糧交給小孩，並且直接使用。
2. 用過5次後魚糧便會用盡，之後小孩會將匙交到手並回現實世界。
3. 最後小孩打開櫃後發覺魚糧沒有了便失望的說魚就快會死


B.拆散戀人重聚

1. 於音樂室，故意將樂譜拿走。
2. 將樂譜拿到酒吧，並將手交給在該處的男性黑影。



C.別人做事時搞亂檔

1. 取得胡椒磨，來到廚房後故意不交給廚師。
2. 對著爐上放著的鍋使用3次胡椒磨，結果當然是將客人的食物泡湯。




D.嚇到別人驚惶失措

1. 取得壞了的墨水筆後，故意在現實世界中立刻將其交給Irena，之後她便會飛奔了出去看過究竟。

E.毀壞別人的回憶

1. 將取得壞小提琴不回到過去世界處修理，並故意將其立刻交給黑影。
2. 他便會失望的進入衣物房，並且馬頭形原本開不到的門被插上了角，可以進入館的另一端。




F.連小孩的簡單要求也不為其達成

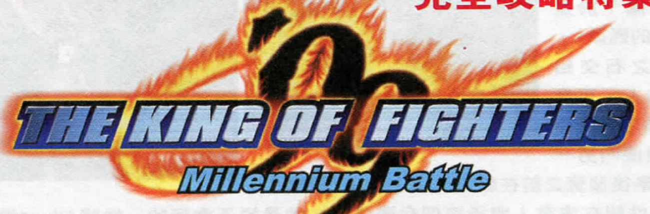
1. 於倉庫中取得後，故意不將其交給小孩。
2. 來到館主夫人私人房間，並且於燭台上使用掉。




另外其他黑影令他們不能消失的方法比較簡單的關係，所以不作刊出。

八神 & 女性格鬥家隊 TEXT：神皇 / 協力：神之右手 • 聖賢
龍虎之拳隊 TEXT：悟空
鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料

THE KING OF FIGHTERS EPISODE 5
完全攻略特集 • 第三回





NEO GEO
製造商：SNK 發售日：9月23日
價格：38000日圓
容量：673M
FIG/ 1～2P

NEO GEO CD
製造商：SNK 發售日：預定12月
價格：未定
容量：CD-ROM
FIG/ 1～2P

(海外版：THE KING OF FIGHTERS'99～Millennium Battle～)

隱藏 CHARACTER

八神庵 (IORI YAGAMI)

【各技解析】

通常技

99中八神之基本技不論判定及速度均與98相似，空中重腳及吹飛攻擊的判定仍在，可惜站立遠距離重拳已不能Cancel，令八神牽制力減弱，連貫性亦下降。蹲下輕拳亦被修改至不能Cancel，下段連技被逼改為『蹲下輕腳＞近距離站立輕拳或輕腳』作開端以致攻擊距離縮短，整體上八神被削弱了！

特殊技

●外式 • 夢彈

依然保留上集的特性，第一及第二Hit均可Cancel，而單一使用更能取代遠距離重拳作連技，成為了屑風之後的指定連技！

●外式 • 轟斧 陰 "死神"

八神唯一中段特殊技，雖然能於近距離重拳後Cancel使出再作Double Cancel連必殺技，但由於出招太慢而不能連Hit，不過用作牽制技亦未嘗不可。

●外式 • 百合折

非常好用的空中特殊技，由於踢背除了令對手難以防禦之外，命中後更可輕易組合成連技，而且判定亦加強，再不能以下輕腳來截擊，可以更放心使用。

必殺技

●百八式 • 驅闇炎

不論飛行速度、距離及威力都是一招上佳的招式，加上硬直時間短，是八神的最佳牽制技。

●百式 • 鬼燒

輕「鬼燒」的判定和速度與98時相同，可惜重「鬼燒」不論無敵時間、判定及速度均被削弱，因此還是少用為妙，作對空用途還是以輕「鬼燒」為上策。

●百貳拾七式 • 葵花

連續五年成為八神的連技首選，威力大亦可連於輕或重攻擊之後，除了第三Hit之外，頭兩Hit的硬直時間不長，令被對手反擊的機會減低。

●貳百拾貳式 • 琴月陰

突進速度和距離均不俗，除了連在重攻擊之後，輕的亦可作為移動技來增加Power Gauge，但在被擋格之後的硬直時間相當長，所以一定要確定命中才使出。

●參百拾壹式 • 爪櫛

短程突進技，而出招的一剎能迴避對手的攻擊，命中後亦能Cancel使出「葵花」來增強威力及縮短硬直時間，是對戰時的重要招式。

●屑風



和上集相似但加長了硬直時間，已不能衝前作進打，只能以夢彈一Hit Cancel「葵花」或「八稚女」，最後要好好利用起手的一剎無敵及判定出現的時間來迴避對手的空中高點攻擊(如八神的空中重腳)。

超必殺技

●禁千貳百壹式 • 八稚女

擁有上佳的突進速度，起手的全身無敵及出招後的上半身無敵仍被保留，而Maximum「八稚女」的出招速度沒被拖慢，瘋狂狀態刪除，取而代之的是連環爆炸，可以説性能提昇了！

●裡參百拾壹式 • 析爪櫛





今集的新超必是中段技，出招慢亦沒有「爪櫛」的無敵時間，更不能連招(Counter Mode除外)。可是距離遠而且能迴避下段攻擊，也並不是一無是處。

Striker 動作

●八酒杯



速度快但命中後給予對手的硬直時間短，只能第一時間作單發追打。

技指令表

技	指令
通常投	
逆剝	近敵時→or←＋C
逆逆剝	近敵時→or←＋D
特殊技	
外式 • 夢彈	→＋A • A
外式 • 轟斧 陰 "死神"	→＋B
外式 • 百合折	跳躍中←＋B
必殺技	
百八式 • 驅闇炎	↓↘→＋A or C
百式 • 鬼燒	→↓↘＋A or C
百貳拾七式 • 葵花	↓↙←＋A or C(可連續輸入三次)
貳百拾貳式 • 琴月陰	→↘↓↙←＋B or D
參百拾壹式 • 爪櫛	→↓↘＋B or D
屑風	近敵時→↘↓↙←＋A or C
超必殺技	
禁千貳百壹式 • 八稚女	↓↘→↘↓↙←＋A or C
裏參百拾壹式 • 析爪櫛	↓↘→↓↘→＋B or D
STRIKER動作	
裏八百式 • 八酒杯	至畫面版邊八酒杯攻擊

Cancel 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	×	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	×			
外式 • 夢彈	◎			
外式 • 轟斧 陰 "死神"	◎			
外式 • 百合折	×			

※☆…對應SUPER CANCEL技、◎…特殊技或必殺技CANCEL、○…必殺技CANCEL專用、△…CANCEL通常技以後才能CANCEL必殺技、×…不能CANCEL

【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	B
速度	B
操作難易度	C
總合	B

基本上可以用回上集一貫的全攻型打法，但要留意『跳躍重拳＞站立近距離重拳之後Cancel夢彈』的穩定性下降，直接在重拳之後Cancel「葵花」、「琴月」、「驅闇炎」或「八稚女」為妙，以免錯失重擊對手的機會，此外盡量利用「夢彈」的第一Hit來代替遠距離重拳來保留牽制性。多加利用小及中跳躍「百合折」來混亂對手防禦，另外別忘記近距離站立輕腳打下段及衝前「屑風」。窺準對手的通常技或突進技空發之時使出「禁千貳百壹式 • 八稚女」，往往能一發逆轉！

【連續技】

百合折＞近距離站立重拳＞夢彈(第一Hit)＞禁千貳百壹式 • 八稚女

蹲下輕腳＞近距離站立輕拳或腳＞夢彈(第一Hit)＞禁千貳百壹式 • 八稚女

Counter Mode發動＞百合折＞近距離站立重拳＞重驅闇炎＞裡參百拾壹式 • 析爪櫛



女性格鬥家隊 WOMAN FIGHTERS TEAM

BLUE MARY

【各技解析】

通常技

Mary的地上通常技依然很弱，要注意遠距離站立重拳被擋格之後會有很長的硬直時間出現，相反近距離站立重拳判定的出現時間十分快，作為連招的開端及牽制均有不俗的效果。至於重腳方面，遠距離除能迴避下段攻擊之外，作為封位亦是一個不俗的選擇，近距離重腳雖然能Cancel，但由於判定出現得慢，因此還是以重拳為佳。蹲下重拳雖然有硬直時間，但能Cancel作連技之用，下輕腳依然能作連Hit牽制之用，或在一Hit之後連蹲下輕拳Cancel輕「Vertical Arrow或Dynamite Swing」跳躍重腳仍是攻擊主導，吹飛攻可擊的速度和判定都不俗，在Mary的跳躍攻擊佔了很大的比重，而跳躍輕腳的下方判定很強，就連八神的「八稚女」都能破解，實用性絕不輕。

特殊技

● Cramming Arrow

勉強可以作為對空技，亦可在重攻擊之後Cancel使出，但由於不能作Double Cancel連必殺技，所以實用性不大。

● Hammer Arch

和前作一樣是中段技，但單發使出不能Cancel，而且硬直時間亦長，所以還是用以連續技比較好！

● Double Rolling

是為一招二段特殊技，第一Hit攻上，第二Hit攻下，可惜速度較慢，但偶然使用作奇襲效果亦不錯。

必殺技

● Straight Slicer

已經成為今集Mary的連技主導，突進速度快，再加上是下段攻擊，連Crub Clutch追打，威力驚人。

● Spin Fall

雖然仍不能連招，但突進速度加快，以及能接上「M · Spider」作追打，實用性比前作提升了。

● Vertical Arrow

重「Vertical Arrow」依然是完美的對空技，而輕的出招快除了出招快可連於輕攻擊之後外，在版邊命中後更可造成踢背的機會，加上M · Snatcher增強威力，成為Mary的食糊招！

● M • Reverse Face Lock

一切離地的攻擊、飛行道具以外的上中段必殺技均逃不出Mary的五指山，加上威力驚人，與「Vertical Arrow」交替使用，效果上佳！

● M • Head Buster

與「M • Reverse Face Lock」一樣是觸身投，但只限於地面通常技及特殊技，加上已不能於命中後接上「M · Splash Rose及M • Dynamite Swing」令威力減弱，但無損其實用性。

● Back Drop Real和Head Crusher

是為Real Counter之後的指令投，距離及威力皆不俗，雖然不能身一時間出手，但由於Real Counter是全身無敵的關係(投技除外)，所以命中率亦非常之高。

超必殺技

● M • Splash Rose

出招時間減慢了，導致不能連招，可以說是一招可有可無的招式，加上無敵時間也被削減，唉…

● M • Dynamite Swing

於前作中強得實在有點不合理，所以今集中作出致命的修改，減慢出招速度，不能連招之外，對空亦有難度。幸好無敵時間、判定及攻擊力仍健在，但實用性經已大減。

● M • Typhoon

是Mary唯一沒有削減的超必，不論距離和威力均與上集一樣，更是對應Counter Mode的招式。

Striker 動作

● Rapid Spider

首先以「Straight Slicer」作起動，之後以「Spider」將對手拋起，但由於「Spider」可以擋格，而且就算「Straight Slicer命中對手，「Spider」亦有機會落空，所以不甚實際。



技指令表

技	指令
通常投	
VICTOR投	近敵時→or←＋C
HEAD THROW	近敵時→or←＋D
特殊技	
HAMMER ARCH	→or←＋A
CLIMBING ARROW	↘＋B
DOUBLE ROLLING	→or←＋B
必殺技	
SPIN FALL	↓↘→＋A or C
M • SPIDER	SPIN FALL中↓↘→＋A or C
STRAIGHT SLICER	←儲→＋B or D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER擊中時↓↘→＋B or D
VERTICAL ARROW	→↓↘＋B or D
M • SNATCHER	VERTICAL ARROW擊中時→↓↘＋B or D
M • REVERSE FACE LOCK	↓↙←＋B
M • HEAD BUSTER	↓↙←＋D
REAL COUNTER	↓↙←＋A or C
BACK DROP • REAL	REAL COUNTER中←↙↓↘→＋A or C
HEAD CRUSH	REAL COUNTER中←↙↓↘→＋B or D
超必殺技	
M • TYPHOON	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B or D
M • SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←＋A or C
M • DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→＋B or D
STRIKER動作	
RAPID SPIDER	至畫面版邊突進，以M • TYPHOON垂直打起對手

Cancel 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	×	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	×			
Hammer Arch	◎			
Climbing Arrow	×			
Double Rolling	×			

【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	A
操作難易度	A
總合	B

Mary的跳躍速度高，不停以中及小跳躍重腳作快攻，令對手難以應付，雖然「Back Drop Real」及「Head Crusher」不能作第一時間投擲，但卻可利用Real Counter迴避對手跳躍或突進攻擊，之後作反擊或與「M · Typhoon」交替使用。此外，判定大的重「Vertical Arrow」作對空或Counter對手，再加上「M · Reverse Face Lock」，令戰略性提升，就算處於被動狀態亦可輕易解困。利用「Straight Slicer」突襲對手下段及作中距離對空。全面的攻擊加上強大的連續技，令對戰時更輕鬆。

【連續技】

跳躍重腳＞站立近距離重拳(2 Hits)＞Hammer Arch＞Straight Slicer or Vertical Arrow or M · Typhoon

Counter Mode發動＞跳躍重腳＞站立近距離重拳(2 Hits)＞Hammer Arch＞Straight Slicer＞M · Typhoon





【各技解析】

通常技

King的通常技判定一向強橫，尤其是站立重腳為甚。對空判定及封位效果一流，而近距離亦可Cancel連招，遠距離站立輕腳亦擁有不俗的對空判定，出手亦快，近距離有下段攻擊的特性，更可作Cancel連招，遠距離站立重拳的出手很快，可作封位及截擊。King亦擅於空戰，跳躍吹飛攻擊及重腳的判定均十分之強，加上高速的跳躍，King已成為99數一數二的強者。

特殊技

● Trap Kick

擁有少許突進性質的中段技，速度不弱加上能迴避下段攻擊，亦能連於重攻擊後成為連技，但可惜不能再作Double Cancel。

● Sliding Kick

下段的突進特殊技，判定出現的速度尚算快，而且攻擊位置低，能避開飛行道具之外，更能作中距離對空之用，對戰中更能作奇襲之用。

必殺技

● Venom Strike

King的經典遠程飛行道具，射程大概是半個畫面左右，出招速度與硬直時間尚可接受，在重攻擊之後Cancel作牽制連技是一個不錯的選擇。

● Double Strike

是「Venom Strike」的強化版，一連放出兩個飛行道具，出招速度與「Venom Strike」相若，但射程較遠，第一Hit大約2／3個畫面，第二Hit則有一個畫面，實用性比「Venom Strike」更高。

● Trap Shot

判定快，能在小技之後Cancel使出，看似對空技但其實對空性能有限，作為連技結尾更佳，就算被防禦也不會被反擊。

● Tornado Kick'95

基本上形態與95完全一樣，可惜判定已今非昔比，幸好出招速度快，除了可連於小技之後外，被防禦亦沒有明顯的硬直時間，而且第一段能迴避下段攻擊，雖然威力較99版弱，不過實用性絕不遜色。

● Tornado Kick

與上集的用途差不多，不過無敵時間和判定均被刪減，對空有點兒勉強，但是攻擊力強，作為連續技結尾會有更大的效果。

● Surprise Rose

King的第二對空技，判定和無敵時間增加，而且輕「Surprise Rose」於版邊命中後更能以「Tornado Kick」作追打，可以說比「Tornado Kick」更實用！

● Mirage Dance

今集新增的防禦不能打擊技，不單出招速度快，而且判定出現的同時有無敵時間保護，可惜的是不能在命中之後作追打，幸好攻擊力不弱，令King在近距離戰時更為有利。

● Mirage Kick

King的突進連環腿技，作為連續技的結尾威力驚人，加上被擋格後沒有明顯的硬直時間，因此可作為優秀的牽制技，另外此招亦對應Counter Mode Super Cancel「Silent Flash」，所以實用性很強。

超必殺技

● ILLUSION DANCE

遠距離突進亂舞技，但是出招速度與上集一樣依然很慢，除了不能連招之外，起手無敵時間亦被刪減，但攻擊力尚可接受。



● SILENT FLASH

近距離打擊技，起手有少許無敵時間，勉強可以連在近距離站立重腳一Hit之後，但威力普通，被對手擋格後會出現很大的空隙，因此主要專責Counter Mode發動中Super Cancel「Mirage Kick」作連技之用。

技指令表

通常投	
HOLD RUSH	近敵時→or←＋C
HOOK BUSTER	近敵時→or←＋D
特殊技	
TRAP KICK	→＋B
SLIDING KICK	↘＋D
必殺技	
VENOM STRIKE	↓↘→＋B
DOUBLE STRIKE	↓↘→＋D
TRAP SHOT	→↓↘＋B or D
TORNADO KICK'95	→↘↓↙←＋B
TORNADO KICK	→↘↓↙←＋D
SURPRISE ROSE	→↓↘＋A or C
MIRAGE DANCE	近敵時←↙↓↘→＋A or C
MIRAGE KICK	→↘↓↙←＋A or C
超必殺技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←＋B or D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←＋B or D
STRIKER動作	
TRAP RUSH	至畫面版邊SLIDING KICK，擊中後則轉化成SLIENT FLASH

Cancel 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	×			
Trap Kick	×			
Sliding Kick	×			

Striker 動作

● Trap Rush

首先以「Sliding Kick」攻擊對手下段，擊中後切換成「Silent Flash」將對手踢至半空，而玩者除了可以同時以單發技追打之外，亦可在對手「從天而降」之時作追打。

【對人基本戰術】

由於今集加入了近距離防禦不能的「Mirage Dance」，令以往一向弱於近距離戰的King強化了不少。中段技「Trap Kick」和下段技「Sliding Kick」交替使用令對手無所適從，站立重拳和重腳能有效地封住對手的行動，另外以中及小跳躍重腳來壓着對手狂攻，只要謹記上昇中的跳躍重腳是中段技而且判定大，令對手無從反擊。

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	B
速度	C
操作難易度	B
總合	B

【連續技】

對手接近版邊時，跳躍重腳＞近距離站立輕腳＞輕Surprise Rose＞Tornado Kick

Counter Mode發動＞跳躍重腳＞近距離站立重腳兩Hit＞輕Mirage Kick＞輕Silent Flash



藤堂香澄（KASUMI TODO）



【各技解析】

通常技

香澄通常技的判定很強，尤其以遠距離站立重腳為甚，近距離站立及蹲下輕拳均能Cancel，作為連續技之起手實在非常方便，而跳躍攻擊方面，輕腳、重腳及吹飛攻擊的橫向判定都非常之強，只是下方判定則較弱，但跳躍重拳便可彌補下方判定的不足。

特殊技

●肘當

一招出招頗快的兩Hit中段技，第一及第二Hit均可Cancel，成為連技的主導，而作單發攻擊使用亦不錯。

必殺技

●重當



雖然形態與KOF96有些許出入，但速度及判定均大同小異，除了Cancel在重攻擊之後作連技或牽制之外，用作封位亦是一個不錯的選擇。

●空中重當

與地上版的速度和判定相同，但由於判定大的關係，用作防止對手追擊亦非堂湊效，而且更可在Back Step或後迴避中使用來截擊進攻中的對手，往往能產生意想不到的效果。

●滅身無投

上段觸身技，一切的跳躍通常技、特殊技、吹飛攻擊及飛行道具以外的必殺技均能成功反擊，加上判定的出現時間快，而且威力強大，對於欠缺對空技的香澄非常重要。

●殺掌陰蹴

中段觸身技，一切的站立上中段通常技、特殊技及吹飛攻擊均能準確無誤地反擊，而且判定的出現時間快，亦是實用價值頗高的招式。

●白山桃



擁有打擊防禦效果的打擊技，具有強大的判定和攻擊力，除了可作對空之外，作為連續技結尾亦未尚不可，但要留意被擋格後會有短暫的硬直時間出現，會被出手快的突進技反擊。

●龍捲槍打



防禦不能打擊技，除了起動時有無敵時間保護，之後亦可以配合任何方式追打用以增強威力，而輕和重「龍捲槍打」的攻擊距離及令對手的浮空高度是有所不同，輕的距離近但浮空程度較高，而重的則相反。

●扇溝流

連續突進打擊技，攻擊距離遠之外威力亦高，亦可輕易連接連續技，就算被擋格還可以繼續輸入指令，用以消耗對手體力亦沒有硬直時間。

超必殺技

●超重當



為「重當」的強化版，擁有異常強大的對空判定及攻擊力，而且攻擊範圍更達一個畫面之多，令對手難以迴避，除了出手快和硬直時間短，更可在「龍捲槍打」之後使出，做成破壞力極高的連續技。

●心眼 葛落

強得有點可怕的觸身技，除了飛行道具及指令技之外，所有上、中、下段的通常技、特殊技、必殺技、跳躍攻擊(空中雷韌拳和空中重當除外)，甚至移動投技與及Clark的「Franken Steiner」也可全部成功反擊，威力亦十分之驚人。

技指令背

通常投	
卷上	近敵時→or←＋C
合氣投	近敵時→or←＋D
特殊技	
肘當	→＋A
必殺技	
重當	↓↘→＋A or C
空中重當	跳躍中↓↘→＋A or C
滅身無投	←↙↓↘→＋B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
白山桃	↓↙←＋B or D
龍捲槍打	近敵時→↘↓↙←＋A or C
扇溝流	↓↙←＋A or C(可連續輸入三次)
超必殺技	
超重當	↓↘→↓↘→＋A or C
心眼 葛落	↓↘→↘↓↙←＋A or C
STRIKER動作	
喝	至畫面版邊挑撥對手，擊中時則以滅身無投擲出對手

Cancel表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	×	◎	◎
遠距離站立	×	×	◎	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	◎	◎
垂直小跳躍	×	×	◎	◎
斜方小、中跳躍	×	×	◎	◎
斜方通常、大跳躍	×	×	◎	◎
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	◎			
肘當	◎			

Striker動作

●喝



香澄的Striker性質比較特別，若果對手攻擊的話就會以「滅身無投」投擲對手，相反若與對手的距離遠時就會以挑撥姿態出現削減對手的Power Gauge能量。

【對人基本戰術】

利用重當及空中重當牽制對手，然後活用「扇溝流」來接近對手將對手迫至版邊，看準機會使出「龍捲槍打」來重擊對手。空中戰方面，利用判定大的腿技作截擊與牽制，最後最重要的是利用「心眼 葛落」的恐佈判定和威力來一擊扭轉劣勢。

角色性能評價	
攻擊力	A
距離控制	B
速度	B
操作難易度	A
總合	B

【連續技】

近距離站立重拳＞肘當一Hit＞龍捲槍打＞空中吹飛攻擊

近距離站立重拳＞肘當一Hit＞龍捲槍打＞超重當







李香緋(LI XIANGFEI)

【各技解析】

通常技

香緋非常特別，雖然通常技判定不強，但是近距離的通常技能全部Cancel連技，另外跳躍輕腳的下方判定很強，而且很容易做到踢背的效果，加上高速的跳躍，令對手難以應付，至於空中吹飛的判定亦不差，作為空中牽制非常有效。

特殊技

●雙掌打
出招快的中段技，可以連在輕或重攻擊之後作連續技Cancel那夢波，而由於單發使用的速度高，對手往往防不勝防。

●弓步・後旋腿
下段技，可以Cancel在輕或重攻擊之後，出奇不意地攻擊對手下段，加上可作Double Cancel，作為突襲效果不俗。

●伏步・後旋腿
基本性質與「弓步・後旋腿」差不多，但卻不能作Double Cancel，所以實用性遠不及前者。

必殺技



●那夢波
中距離打擊技，輕的出招快而且判定和威力都很大，除了連招之外亦是一招上佳的牽制技，而重的雖然出招較慢，但距離比輕的更遠，可惜不能連招，變成了純牽制技。

●閃里肘皇
中距離移動投技，有效範圍大約1／3個畫面，而命中後可以利用「貫空」追打。同樣是閃里肘皇，但範圍更廣的「心碎波」用法則大同小異。

●天崩山
判定非常之強橫的對空技，但可惜出招慢，用來對空的話要先讀才安全，不過卻擁有強大的威力，以作為速度不足的彌補，另外亦可連於重攻擊之後作連續技。

●詠酒
擁有打擊防禦效果的打擊技，看似令對手浮空，實際上卻不能再追打，而且不論防禦點和攻擊判定均出現得慢，所以實用性不高。



●萬泊後宴
和「屑風」相似的指令投，但追打限制比「屑風」更嚴格，除了以「衛氣守炮」和「天崩山」作追打之外便別無它法，而且投擲判定出現得慢，但間中使用亦是一個不俗的選擇。

超必殺技



●大鐵神
遠距離突進技，雖然判定大及威力高，而且無敵時間亦長，但也不能彌補出招慢的缺點，若果可以充分利用其無敵時間作為與對手硬拼的招數亦未嘗不可。

●超白龍
近距離打擊技，亦是香緋唯一可以連招的超必，威力相當之大，連在重攻擊之後差不多可扣掉對手一半的體力，是香緋的連招中攻擊力最高的招式。

●真心牙
指令投，範圍雖然不遠，威力亦不算高，但實用卻非常之高，而且此招有一個特點，就是出現失敗動作之時亦會產生一個威力不高的攻擊判定，減低被對手反擊的機會。

Striker動作



●大酷挑
做出挑撥動作削減對手Power Gauge的能量，可說是實用性不高，但由於召喚之時有無敵時間，可以暫且解困。

技指令表

通常投	
華啵痲	近敵時→or←+C
力千後宴	近敵時→or←+D
特殊技	
雙掌打	→+A
弓步・後旋腿	→+B
伏步・後旋腿	↘+D
必殺技	
那夢波	↓↘→+A or C
閃里肘皇	↓↘→+B
閃里肘皇・貫空	閃里肘皇中↓↘→+B
閃里肘皇・心碎波	↓↘→+D
天崩山	→↓↘+B or D
詠酒	↓↙←+A or C
萬泊後宴	近敵時→↘↓↙←→+A or C
衛氣守炮	萬泊後宴中↓↙←+A or C
超必殺技	
大鐵神	↓↘→↘↓↙←+B or D
超白龍	↓↘→↓↘→+A or C
挑發	超白龍中B or D連打
真心牙	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
STRIKER動作	
大酷挑	挑發對手，削減對手部份POWER GAUGE能量

Cancel表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	◎			
雙掌打	◎			
弓步・後旋腿	◎			
伏步・後旋腿	×			

【對人基本戰術】

充份利用跳躍輕腳的下方判定和踢背的特性向對手作強攻，而「閃里肘皇」與「萬泊後宴」的交替使用則可令對手防禦出現混亂情況，「那夢波」的牽制性不弱要經常使用，而香緋的疾走速度高，再配合「真心牙」使用能無往而不利。

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	C
速度	B
操作難易度	B
總合	C

【連續技】

跳躍輕腳＞站立輕拳＞雙掌打＞輕那夢波

對手於畫面邊時，Counter Mode發動＞跳躍重腳＞近距離站立重拳＞輕那夢波＞超白龍







龍虎之拳隊 ART OF FIGHTING TEAM

坂崎 獠(RYO SAKAZAKI)



【各技解釋】

通常技 & 特殊技

今集RYO的通常技和特殊技都有非常大的改動，在上集用於牽制敵人的遠距離站立輕腳和站立重拳，出招和收招時間都比上集為長，令玩家在使用上受到一定的影響。而特殊技方面，除了上集的冰柱割(→ + A)外，今集更加入了兩招新特殊技，分別是上段受(→ + B)和下段受(↘ + B)，這兩招雖然沒有任何攻擊判定，但卻可以用作格去對手的攻擊後作反擊用，如敵人使出跳踢，便可以看準時間使出上段受(→ + B)將對手的攻擊格開再進行反擊。

必殺技

●虎煌拳

和上集一樣都是只可作近距離攻擊，不過此招的攻擊判定很大，用作封位的話會發揮出意想不到的效果。另外此招亦可以當作連續技的最後一招，如【前跳C→站立C→虎煌拳】，而在使出後除非對手在版邊，否則就算對手將此連續技全數擋格都不會構成被反擊的危機，因為就算打不中都會被彈開至兩個身位，對手絕不會有機會進行反擊。

●虎炮

今集虎炮的威力比上集為大，起手至收式的無敵時間都比上集長，對空能力極佳，不過由於廠方刪除了上集極為實用的打擊防禦技「猛虎雷神剛」，以至不能使出像上集的【前跳C→站立C→猛虎雷神剛→虎炮】這種多Hits連續技，在今集中只可以單HIT的對空技使用。

●飛燕疾風腳

可以組合出多款連續技的招式，如【前跳C / D→站立C / D→飛燕疾風腳】及【蹲下A→蹲下B→飛燕疾風腳】等，假若獨立使出後攻擊落空的話，便會有很大的空隙給對手使出強招回敬自己，所以飛燕疾風腳在今集並不實用。

●虎炮疾風拳

今集新增必殺技之一，實用價值一般，而且新手的話會比較困難，因為使用時角色會先向後再向前移動，這點比較難掌握，招式發動時帶有攻擊判定，應加以利用，另外這招的判定比較高，可當作對空技使用。

●猛虎雷神剎

一招可迴避地下攻擊及部份飛行道具的招式，使用率高，而且在擊中對手會造成DOWN效果，但收招速度比較慢，所以不可當作突進技使用。因此招的收招速度慢，所以對手若擋下時便會出現空間給對手進行反擊，故要小心使用。

●暫烈拳

經改良後在今集中比較實用，在招式的攻擊判定出現前會有打擊防禦效果，可用作對空，而且攻擊力與上一集一樣依舊強勁，雖然只局限於近距離使用，但只要好好把握機會，用途一定非常廣泛。

超必殺技

●龍虎亂舞

今集的龍虎亂舞明顯比上一集弱，使出時如果對手擋格到的話會立即停下，並不會像上集般將整招龍虎亂舞使出後才停止，所以這招用作對空會比較適用。另外在此招使出衝前時，在衝刺的中段時期是可以迴避飛行道具的，玩者可多利用這特點。

●霸王翔吼拳

與上集一樣，出招時都需要儲勁，不能接駁任何連續技，不過招式的攻擊判定非常大，可作牽制敵人用，而在MAXIMUM狀態下使出會有多Hits的攻擊效果，判定亦比非MAXIMUM狀態大，應加以利用。

●天地霸煌拳

今集的「天地霸煌拳」亦改變了很多，首先是減慢了收招速度，其次是就算以MAXIMUM版本擊中對手，對手亦不會出現氣絕暈眩狀態，實用價值大為下降，不過這招的攻擊力依舊恐怖，單是正常狀態使出亦可扣去對手接近三分之二的體力，如果以MAXIMUM版本擊中對手的話，其攻擊力可想而知。

技指令

通常投	
谷落	近敵時→or← + C
巴投	近敵時→or← + D
特殊技	
冰柱割	→ + A
上段受	→ + B
下段受	↘ + B
必殺技	
虎煌拳	↓↘→ + A or C
虎炮	→↓↘ + A or C
飛燕疾風腳	→↘↓↙← + B or D
虎炮疾風拳	↓↙← + A or C
猛虎雷神剎	↓↘→ + + B or D
暫烈拳	→←→ + A or C
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙← + A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→ + A or C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→ + A or C
STRIKER動作	
空中虎煌拳	從畫面邊跳出於上空放出空中虎煌拳

CANCEL 表

輕拳	輕腳	重拳	重腳	
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	◎	◎
垂直小跳躍	×	×	◎	◎
斜向小、中跳躍	×	×	◎	◎
斜向通常、大跳躍	×	×	◎	◎
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	◎			
冰柱割 (→ + A)	×			
上段受 → + B	×			
下段受 ↘ + B	×			

STRIKER 動作

●空中虎煌拳

在版邊跳起使出斜下45° 的空中虎煌拳，看似實用性不大，其實這招是附有DOWN攻擊熟性的，在對戰時，如果對方被自己在空中擊中，通常都會以受身迴避來立即起身進行反擊，不過情況是對方的體力比自己多，而時間亦所剩無幾時，對方就不會使出受身迴避而等待時間完結，這時便可以使出空中虎煌拳攻擊倒在地上的敵人，會有意想不到的效果。

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	B
速度	B
操作難易度	B
總合	B

【對人基本戰術】

RYO在上一集作牽制敵人用的站立輕腳和重拳改變了攻擊模式，而且連「極限流連舞拳」這種重要戰力的打擊投也被刪除，引致過往以「極限流連舞拳」為接駁點的多Hits連續技已不能在今集中使出，現在的RYO只剩下一些簡單的連續技可使用，而戰術可以使用一些移動系的招式來誘敵，如虎炮疾風拳(↓↙← + A or C)和猛虎雷神剎(↓↘→ + + B or D)等。雖然RYO不能做出多Hits的連續技，不過他的必殺技和超必殺技的攻擊力依舊強橫無比，大家可利用這優勢去控制戰局，例如【蹲下B→蹲下C→CANCEL天地霸煌拳】，全數擊中足足可扣去對手四分三體力。

【連續技】

【蹲下B→蹲下C→CANCEL虎煌拳】
【前跳C→蹲下C→CANCEL天地霸煌拳】
【前跳C / D→站立C / D→飛燕疾風腳】
【蹲下B(×2)→蹲下 / 站立A→飛燕疾風腳】



ROBERT GARCIA



【各技解釋】

通常技 & 特殊技

今集ROBERT有兩招特殊技刪除了輸入方向，方便了轉變為儲系指令的ROBERT，令招式的變化更大，如【前跳C→站立C→龍翻蹴(→or← + B)→旋燕連舞腳(↓儲↑ + A or C)或飛燕旋風腳(←儲→B or D)】便是，另外在上一集需要輸入指令的飛燕龍神腳(空中↓↙← + B or D)在今集亦改變為輸入簡單的特殊技(跳躍中↘ + B or D)，其實用性比用指令輸入為高，但有一個非常大的缺點，就是無論在使出飛燕龍神腳後對手被打中還是擋格，之後ROBERT都會硬直站於對手面前，這時除了舉手投降外便沒其他事可做，所以這招要小心使用。

必殺技

●龍擊拳

改變成遠程飛行道具，此招特別之處是收招速度高，可用作連技的尾招，如【前跳C / D→站立C / D→龍擊拳】，由於此招已變成遠程飛行道具，故亦可作牽制敵人用。

●飛燕旋風腳

這招如果以輸入方式使出(↓↙← + B or D)的話會比較容易，但由於今集角色已變為儲系方式，所以習慣用ROBERT的人便需要重新去適應。此招的特點是收招速度快，就算被對手擋格亦不會出現很大的空隙給對手有機可乘，應多加利用。

●龍斬翔

一招判定極強的對空腳技，由起跳到踢出都有攻擊判定，而且出招速度是ROBERT四招必殺技中速度最快的一式，絕對可以代替在今集中刪除了的對空技「龍牙」，因為角色變了儲系方式，所以在使用方面可能會有點困難，要重新適應。

●旋燕連舞腳



與刪除了的極限流連舞腳非常相似的連續打擊技，兩者同樣都可以在擊中對手後作出任何追打。另外此招並不需要近距離才可使出，而且就算對手全數將這招擋格亦不會出現很大的空隙，非常實用，不過要留意一點，如果向一些體型細小的對手使出就會有可能在最後一HIT中落空而令自己出現空隙，要留意這點。

超必殺技

●龍虎亂舞

和RYO的龍虎亂舞一樣被明顯削弱，都是被擋格後會立即停下，不再像以往般就算被算擋格都會繼續亂舞，只可用於對空及對手氣絕暈眩之間，令實用性大大減少。

●霸王翔吼拳

出招時需要儲氣攻擊，亦都是這一下儲氣而令到角色出現真空狀態而任人魚肉，不過此招的攻擊判定亦非常之大，只要盡量避開招式發動時的真空狀態呈現在對手眼前，這亦不失都是一招強勁招式。

●無影旋風十段腳

攻擊力十分高，但出招時沒有無敵時間，而且必須在近距離使出才會擊中，不過和上集的「疾風無影重段腳」一樣，都是一招很實用的對空超必殺技。

STRIKER動作

●龍連猛擊



於版邊出現然後衝前使出龍虎亂舞，同超必的龍虎亂舞一樣都是一擋格便會停下，但只要擊中的話便可以作其他強力的追加攻擊，如再一次的「龍虎亂舞」或「霸王翔吼拳」。

技指令表

招式	指令
通常投	
龍跳腳	近敵時→or← + C
首切投	近敵時→or← + D
特殊技	
勾龍降腳蹴	→or← + A
龍翻蹴	→or← + B
二段足刀蹴	↘ + B
飛燕龍神腳	跳躍中↘ + B or D
必殺技	
龍擊拳	←儲→ + A or C
飛燕旋風腳	←儲→B or D
龍斬翔	↓儲↑ + B or D
旋燕連舞腳	↓儲↑ + A or C
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙← + A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→ + A or C
無影旋風十段腳	↓↙←↙↓↘→ + B or D
STRIKER動作	
龍連猛擊	於畫面邊出現使出龍虎亂舞

CANCEL 表

輕拳	輕腳	重拳	重腳	
近距離站立	×	◎	◎	×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜向小、中跳躍	◎	×	◎	◎
斜向通常、大跳躍	×	×	◎	◎
吹飛攻擊		◎		
空中吹飛攻擊		×		
勾龍降腳蹴 (→or← + A)		×		
龍翻蹴 (→or← + B)		◎		
二段足刀蹴 (↘ + B)		◎		
飛燕龍神腳 (跳躍中↘ + B or D)		×		

【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	D
速度	C
操作難易度	C
總合	C

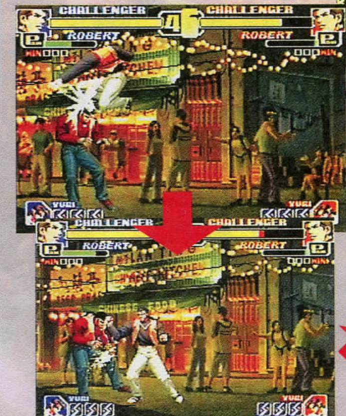
由於ROBERT今集已變成儲系式指令的操作法，所以對戰方式亦會有所不同，而最基本的戰術莫過於利用變成遠程飛行道具的龍擊拳(←儲→ + A or C)來牽制敵人，待敵人忍不住而跳過來便可以利用對空技龍斬翔(↓儲↑ + B or D)來攻擊，又或者可以使用特殊技二段足刀蹴(↘ + B)應付。另外今集用來代替打擊投「極限流連舞腳」的旋燕連舞腳(↓儲↑ + A or C)，可以當作戰鬥中的主線攻擊技，因為此招出招和收招速度都很快，就算被擋格亦不會出現空隙被敵人有機可乘，而且在使出後更可作任何方式的追打技，非常實用。

【連續技】

【蹲下B×2→輕龍翔斬】

【蹲下B→蹲下A→飛燕旋風腳】

【前跳C / D→蹲下C→旋燕連舞腳→前跳C+D】







坂崎百合(YURI SAKAZAKI)

【各技解釋】

通常技 & 特殊技

在前作中屬於中段技的「燕翼」改變了輸入模式(→＋A)，相信其實用性比上集不遑多樣，而今次新加入的特殊技旋回腳(→＋B．B追加輸入)，實用性可謂不大，這招三Hits的招式如果頭兩Hits是中段技的話還會比較實用，但全部三Hits都是蹲下防禦可能，相信「燕翼」的實用性比這招還要大。



必殺技

●虎煌拳

與哥哥RYO一樣，YURI的虎煌拳都是用於近距和判定大的招式，亦同樣可以造出一式【前跳C→站立C→虎煌拳】的基本連續技，由於判定都是很大的關係，所以這招都可以作封位用。



●霸王翔吼拳

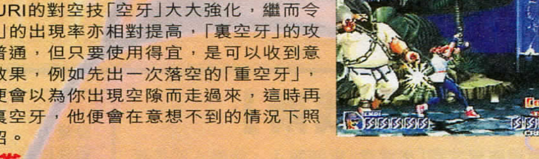
由虎煌拳儲勁變化而成的招式，不過攻擊力就沒有隊中三人的超必霸王翔吼拳般利害，而且此招是需要使出虎煌拳儲勁才可以發動，即是變相亦需要起手時間，攻擊力又沒有超必般強勁，而且又要一定時間才可發動，實用性不大。

●空牙

今集的對空技比上一集更強，特別是弱空牙，對空能力異常強勁，招式的無敵時間由招式起手時已經出現，亦由於YURI的對空技在今集給與大幅度的強化，以引致玩家採取積極的攻勢。

●裏空牙

因為YURI的對空技「空牙」大大強化，繼而令到「裏空牙」的出現率亦相對提高，「裏空牙」的攻擊力只屬普通，但只要使用得宜，是可以收到意想不到的效果，例如先出一次落空的「重空牙」，跟著敵人便會以為你出現空隙而走過來，這時再給他一記裏空牙，他便會在意想不到的情況下照單全收這招。



●雷煌拳

今集的雷煌拳改回做遠程落下式的飛行道具，比以往的直接攻擊效為實用，不用怕對手擋格後會反擊，而且亦可以用作牽制敵人，實用性很高。

●飛燕疾風拳

在99'中和虎煌拳一樣改變了技特性的招式，而這招在使出時緊按著不放YURI會站著儲勁，這個動作除了有攻擊判定外更可以將MAXIMUM版本以外的飛行道具抵消。

●飛燕旋風腳

今集的「飛燕旋風腳」同樣是以拋物線的軌跡使出，亦都是擁有多Hits Combo的屬性，亦因為此招是以拋物線軌跡使出的關係，所以可用作避開飛行道具的移動技用。

●百烈耳光

上集削減了的移動技，今終可以再次使用，「百烈耳光」的實用性相信很多人也知道，不過今集因為YURI其他招式亦同樣大幅地強化，所以這招可用作突擊用，而且被這招擊中的話是不能使用DOWN迴避的。

超必殺技

●飛燕鳳凰腳

與龍虎亂舞擁相同性質的移動亂舞系超必，不過今集的「飛燕鳳凰腳」的攻擊判定出現時間比較慢，應配合近距離的重攻擊CANCEL作連續技使出，不要將之作遠程亂舞系超必使用。

●飛燕烈孔

今集的對空超必「飛燕烈孔」同樣可以通常技接駁成強力的連續技，而且此招的起手速度快，同於實戰中定有一番作為。

●滅鬼斬空牙

屬於98'裏角色的超必殺技，攻擊非常強勁，起手速度和「飛燕烈孔」差不多，可以說是屬於YURI的主線招式，相比起「飛燕鳳凰腳」實用性更高，應多使用。



技指令表

通常投	
鬼張手	近敵時→or← + C
SILENT投	近敵時→or← + D
燕落	空中近敵時↑以外 + C or D
特殊技	
燕翼	→ + A
旋回腳	→ + B．B (追加輸入)
必殺技	
虎煌拳	↓↘→ + A or C (能夠按實儲勁)
霸王翔吼拳	虎煌拳儲勁至MAXIMUM時
空牙 (由里超UPPER)	→↓↘ + A or C
裏空牙 (DOUBLE由里超UPPER)	空牙著地時→↓↘ + A or C
雷煌拳	↓↘→ + B or D
飛燕疾風拳 (由里超KNUCKLE)	↓↙← + A or C (能夠按實儲勁【攻擊力UP】)
飛燕旋風腳 (由里超回蹴)	↓↙← + B or D
百烈耳光	→↘↓↙← + B or D
超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙← + B or D
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→ + B or D
滅鬼斬空牙 (芯！超UPPER)	↓↘→↓↘→ + A or C
STRIKER動作	
飛援烈孔	畫面邊出現接觸對手則轉化成飛燕烈孔

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	×
垂直通常跳躍	◎	◎	◎	◎
垂直小跳躍	◎	◎	◎	◎
斜向小、中跳躍	◎	◎	◎	◎
斜向通常、大跳躍	◎	×	◎	◎
吹飛攻擊		◎		
空中吹飛攻擊		◎		
燕翼 (→＋A)		×		
旋回腳 (→＋B．B追加輸入)		×		

STRIKER 動作

●飛援烈孔

叫出後通常只會在畫面中叫喊，不過當YURI接觸到敵人時便會由叫喊轉變為超必殺技「飛燕烈孔」，不過YURI由版邊跳出的距離只有三分一，而攻擊距離只會在兩個身位內，這點要多加留意。

【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	B
速度	B
操作難易度	B
總合	B

由於YURI今集的對空技被大幅加強，應多以對空技為主線招式，如攻擊判定很大的「虎煌拳」和對空能力極高的弱「空牙」，以及蹲下C都是一些很有用的對空技，而除了這些招式，重新回到YURI懷抱的移動投「百烈耳光」都是一式非常好用的招式，而改變了特性的「飛燕疾風拳」可以按著擊儲力令攻擊力增加，以及在儲力時可以抵消大部分的飛行道具，如果使用得宜，定會得到絕佳的效果。



【連續技】

【蹲下B×2→蹲下A→重空牙→裏空牙】
【前跳D→蹲下C→飛燕烈孔 / 滅鬼斬空牙】
【前跳C→站立C→飛燕鳳凰腳】



坂崎 琢磨(TAKUMA SAKAZAKI)

【各技解釋】

通常技 & 特殊技

除了鬼車和瓦割外，飛車落及桂馬打都是今集TAKUMA新增的特殊技，飛車落(← + A)可以將大部份飛行道具打消，而桂馬打(↘ + B)是一招可以進行DOWN攻擊的特殊技，只要在戰鬥中將此四招運用得宜定可得到豐富的收穫。



必殺技

●虎煌拳

與RYO和YURI的虎煌拳性質不同的招式，TAKUMA的虎煌拳是一式遠程飛行道具，比二人的實用性更大，亦因為是屬遠程武器關係，便可以公式戰法「波昇」與對手戰鬥，雖然TAKUMA沒有對空技，但移動投翔亂腳(→↘↓↙← + B or D)可以代替昇系招式，只要時間掌握得好便可。

●暫烈拳

此招的攻擊力屬中等，但可以配合腳技「飛燕疾風腳」一起使出，而且還可以當作對空技使用，對於沒有對空技的TAKUMA來說絕對是一件好事。

●飛燕疾風腳



又一和RYO同名但性質不同的招式，RYO的疾風腳只需要(↓↙← + B or D)便可，但TAKUMA的疾風腳是需要儲氣的，不過實用性亦相當高，例如可以作以下連續技【前跳C→蹲下C→重飛燕疾風腳→暫烈拳】，基本上當對手中了重疾風腳浮空時，是可以作一Hits追打的，不過要留意一點，就是如果被擋格到的話是會有很大的空隙給對手反擊的，要小心使用。

●翔亂腳

今集的「翔亂腳」因為投技判定成立時間比上集慢，相對地實用價值亦削減不少，而且又不可以配合其他招式變成連續技，這樣更加令招式的實用性大打折扣，使用時要小心思考清楚。

●猛虎無賴岩

一招會令對手出現防禦破壞的招式，在CM發動時作SUPER CANCEL龍虎亂舞就可組成一招擋格不能的連續技。

●三戰之型

有增加攻擊力和超必能源的能力，但缺點是此招有固定的發招時間，在發招時間內角色是一個沒有防禦能力的人，非常危險，在實對中使用機會不大。

超必殺技

●霸王至高拳

上集為必殺技的招式，在今集已變為超必殺技，可以起手後按著掣不放來增加攻擊力，而且起手和收招速度亦比上集快，攻擊判定強，可成為常用招式之一。

● 龍虎亂舞

普通版的無敵時間很短，如不是用作對空或對手在氣絕暈眩狀態的話，命中的機會相信不高，但MAXIMUM版本的龍虎亂舞無敵時間極長，能夠有效地迴避對手攻擊而作出反擊。

●真・鬼神擊



攻擊力非常恐怖的一式，上集需要非常接近對手才可使出，但今集經過改良後發動距離已經加大，令其實用性大大增加。

STRIKER動作

●超必殺・天狗至高拳

用途不大的STRIKER動作，使出時在版邊走出然後發動天狗至高拳攻擊，攻擊力少，又需要短時間儲力，唯一的優點就是攻擊判定大，是否實用則見仁見智。



技指令表

通常投	
大外刈	近敵時→or← + C
一本背負	近敵時→or← + D
特殊技	
鬼車	→ + A
飛車落	← + A
瓦割	→ + B
桂馬打	↘ + B
必殺技	
虎煌拳	↓↘→ + A or C
暫烈拳	→←→ + A or C
飛燕疾風腳	↙儲→ + B or D
翔亂腳	→↘↓↙← + B or D
猛虎無賴岩	↓↙← + A or C
三戰之型	↓↓ + A or C (能夠接實儲勁【攻擊力UP】)
超必殺技	
霸王至高拳	→←↙↓↘→ + A or C
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙← + A or C
真・鬼神擊 近敵時	↓↘→↓↘→ + A or C
STRIKER動作	
超必殺・天狗至高拳	至畫面邊霸王至高拳攻擊

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	◎	◎
垂直小跳躍	×	×	◎	◎
斜向小、中跳躍	×	×	◎	◎
斜向通常、大跳躍	×	×	◎	◎
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
鬼車 (→ + A)	◎			
飛車落 (← + A)	×			
瓦割 (→ + B)	×			
桂馬打 (↘ + B)	×			

【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	B
速度	C
操作難易度	C
總合	C+

可用遠程武器「虎煌拳」牽制敵人，待敵人忍不著跳過來或以迴避動作閃過來時可以移動投翔亂腳對付，又或可以用一些以前衝小跳樓為先的連續技攻擊，如【前衝小跳躍D→站立C→鬼車→虎煌拳或龍虎亂舞】，又或者可以使用飛燕疾風腳亦可。

【連續技】

【前跳C→蹲下C→飛燕疾風腳→暫烈拳】
【前跳D→站立B→鬼車→龍虎亂舞】
【CM發動→近身猛虎無賴岩→SUPER CANCEL龍虎亂舞】









TEXT：海馬瀨人支持者——小璘

遊戲王DUAL MONSTERS II~闇界決鬥記~

繼續融合吧！

GB
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4500日圓
ETC



前言

各位有玩過此作的朋友，相信到了現在也收集到不少咭，不知各位集齊了所有咭沒有？若果還未的話，這次筆者將主要介紹106期以外的融合條件，希望就算沒有這些咭也可以利用融合來使用它吧！

融合

上次所介紹的融合咭，其能力是比較低的，若用來對付初期的敵人還可以牽制得住；可是相信當各位越向強勁的敵人作戰時，便會發覺融合出來的咭已沒有多大作用。而玩咭最主要的地方也是想使出強勁的咭，所以這次就會為大家刊出能力是高於1800的融合咭；雖然有些咭是重複了，可是融合咭的組合是不同的，各位可按照自己所需，帶多些要用來融合的咭去比賽了。

002ホーリー・エルフ

攻擊力：800
防禦力：2000
種族：魔法師
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1. 白魔族＋白魔族
2. 白魔族＋森魔族

融合咭1	融合咭2
264	601,395

011ソード・ドラゴン



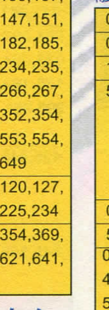
攻擊力：1750
防禦力：2030
種族：恐龍
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋戰士

融合咭1	融合咭2
004	041,043,066,078,093,127,352,369,502,554,621,641,649
007,031,094,097	041,110,120,151,165,166,225,234,235,236,256,262,280,290,293,294,299,354,502,649
007,010,031,084,094,097	043,066,078,093,100,107,118,127,131,147,156,160,161,172,182,185,195,214,224,226,231,239,250,266,267,352,362,369,399,469,553,554,559,586,621,635,641
081	41
122,138,200,296,298	041,043,066,078,093,127,165,225,234,352,369,502,554,621,641,649
353,425,448,545	100,107,110,118,120,147,151,156,160,161,166,172,182,185,195,214,224,225,226,231,235,236,239,250,256,262,266,267,280,290,293,294,299,354,362,399,469,553,559,586,635,649
502	165
353,425,448,545,561,603	041,043,066,068,093,127,165,234,352,369,502,554,621,641

015ほのおのけんし

攻擊力：1800
防禦力：1600
種族：戰士
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.戰士＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
040,133	041,043,066,078,093
040,101,133,142,168,172,176,210,214,242,244	110,120,127,151,165,225,234,256,290,293,294,299,352,354,369,434,502,554,621,641,649
142	041,043,066,078,093,138
154,215	234,369,434,554,621
157	041,043,066,078,093,110,120,127,138,151,156,165,225,256,290,293,294,354,369,502,554
168	041,043,066,078,093,100,107,118,147,156,160,161,166,172,182,185,195,214,224,226,231,235,236,239,250,262,266,267,280,362,399,469,553,559,586,635
172,214	041,043,066,078,093,138,272,291,357,519,555
176,210,242,244	041,043,066,078,093,138
272,291,357,555	041,043,066,078,093,100,107,110,118,127,138,147,156,160,161,182,185,195,224,226,239,250,256,266,267,352,362,369,399,434,469,553,554,559,586,621,635,641
291	280,290,649
357	120,151,165,166,225,231,234,235,236,262,280,290,293,294,299,357,502,649
417	041,043,066,093,110,120,127,138,147,151,156,165,225,234,290,293,294,299,354,357,369,434,502,554,621,641,649
519	041,043,066,078,093,100,107,110,118,120,127,138,147,151,156,160,161,165,166,182,185,195,224,225,226,231,234,235,236,239,250,256,262,266,267,280,290,293,294,299,352,354,369,399,434,469,502,553,554,559,586,621,635,641,649
555	041,043,066,078,110,120,127,138,147,151,156,165,225,234
644	256,290,293,294,299,354,369,434,469,502,553,554,621,641,649



022デーモンのしょうかん

攻擊力：2500
防禦力：1200
種族：惡魔
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.惡魔＋惡魔

融合咭1	融合咭2
103	005,006,016,048,058,083,084,085,086,087,088,095,102,136,137,148,149,162,169,173,175,178,181,204,222,232,240,242,245,254,261,269,271,277,279,288,295,365,377,379,385,401,402,471,472,290,498,500,523,526,563,611,650,709,715
254	016,103

033ジャッジ・マン

攻擊力：2200
防禦力：1500
種族：戰士
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1.戰士＋戰士

融合咭1	融合咭2
165	012,041,043,066,078,093,100,107,118,127,147,156,160,161,182,185,195,224,226,231,239,250,266,267,352,362,369,376,378,389,434,469,553,554,559,572,586,618,621,635,641,701,702,704

037りゅうきしガイア




攻擊力：2600
防禦力：2100
種族：龍
魔族：風魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋風魔族

融合咭1	融合咭2
38	39

039カース・オブ・ドラゴン

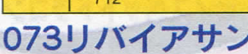
攻擊力：2000
防禦力：1500
種族：龍
魔族：風魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋風魔族

融合咭1	融合咭2
011,073,409,424	545
099	561,603
138,425	099,719
545	009,024,030,036,096,098,099,108,132,135,139,146,153,154,197,203,215,228,241,351,359,368,545,548,555,556,561,596,603,712,719
073,409,424,555,712	556,596,719
556,561,596,603,712	712,719
011,073,409,424,555,712	009,024,030,036,096,097,098,099,108,132,135,139,146,153,154,197,203,2515,228,241,351,359,368,470,539,548
099,545,719	004,007,010,031,081,094,097,122,168,200,296,298,353,357,448

069サウザンド・ドラゴン

攻擊力：2400
防禦力：2000
種族：龍
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.魔法師＋龍

融合咭1	融合咭2
016	007,010,011,031,039,073,081,094,168,353,357,383,386,409,424,425,426,427,442,443,448,545,555,561,571,603,706,711,712

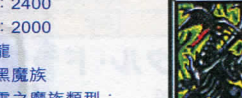


073リバイアサン

攻擊力：1800
防禦力：1500
種族：海龍
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋水魔族

融合咭1	融合咭2
081,094,097,357,425,448,545,555	070,071,089,131,140,150,152,177,193,196,199,205,206,227,243,249,258,265,270,289,292,361,393,398,460,461,462,465,444,445,446,449,450,451,452,474,484,497,503,518,519,524,549,550,583,593,599,602,605,606,615,624,625,634,646,647
138	131,150,624,625
131,150,519,624,625	168,200,296,298,353
561,603	519,624,625,131,150

082レットアイス・ブラックドラゴン

攻擊力：2400
防禦力：2000
種族：龍
魔族：黑魔族
融合所需之魔族類型：
1.惡魔＋龍

融合咭1	融合咭2
555	010,168,571

092ミノケンタウロス



攻擊力：2000
防禦力：1700
種族：獸戰士
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋森魔族

融合咭1	融合咭2
026	091

099ゴーストおうーパンプキングー

攻擊力：1800
防禦力：2000
種族：不死身
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.不死身＋森魔族

融合咭1	融合咭2
511,567,620,637	009,024,108,135,139,154,197,203,359,539,548,556
030,036,132,241,351,368,470,545,596	008,075,123,157,158,180,238,488,489,510,511,547,579,588,589,637
036	273,274,620
096,097,098,215,228	273,274,511,567,620,637
146	489,511,567,620,637
153	489,511,567,620,637
153	489,511,637
273,274	351,359,368,470,539,545,596
351,368,470,545,596	567,637

217ブラック・デーモンズ・ドラゴン

攻擊力：3200
防禦力：2500
種族：龍
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋惡魔魔族

融合咭1	融合咭2
022	082

386ハーピィズペットドラゴン

攻擊力：2000
防禦力：2500
種族：龍
魔族：風魔族
融合所需之魔族類型：
1.惡魔＋風魔族

融合咭1	融合咭2
062	004,007,010,011,031,073,081,194,197,122,138,168,200,296,298,353,357,409,424,425,448,545,555,561,503,712

401うしおに

攻擊力：2150
防禦力：1950
種族：惡魔
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.炎＋魔法師

融合咭1	融合咭2
040,167,558,591	017,018,019,020,034,115,220,259
040	551,574,578
167,558	578

409メタル・ドラゴン



攻擊力：1850
防禦力：1700
種族：機械
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋機械

融合咭1	融合咭2
004,097,112,296,298	297,405,406,412,414,416,418,441,508,512,514,557,643
007,010,031,073,094,168,200,353,357	283,297,394,405,406,410,411,412,414,416,417,418,420,421,422,512,514,544,557,580,585,643
011,081	441,508
004,007,010,031,073,094,097,112,138,168,200,296,298,353	124,275,286,355,388,408,413,419,423,438,441,508,513,648,357,425,448,545,555,561,603,712
425,448	283,297,394,405,406,410,411,412,413,414,416,417,418,420,421,422,441,508,512,514,544,557,580,585,643
545,555	283,297,394,405,406,410,411,412,414,416,417,418,420,421,422,512,514,557,580,585,643
561,603	283,297,394,405,410,411,412,416,417,420,421,422,512,544,557,580
712	585,283,297,394,405,406,410,411,412,414,416,417,418,420,421,422,512,544,557,580,585,643

423ダイス・アルマジロ

攻擊力：1650
防禦力：1800
種族：機械
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.機械＋森魔族

融合咭1	融合咭2
046	275,406,414,418,514,643
047,061,065	275,286,297,355,405,406,412,413,414,7416,418,438,512,514,557,643,648
113,188,189,202,282,481,527	275,286,297,355,405,412,413,438,512,514,557,643,648
121,255	286,297,355,405,412,413,438,512,557,648
046,201,248,528	283,286,297,355,394,405,410,411,412,413,416,420,421,422,438,512,544,557,580,585,648
275,286,297,355,405,412,413,438,512,514,544,557	597,598,604,629,642
528	275,406,414,418,514,597,598,604,629,642,643
597	283,394,406,410,411,414,416,418,420,421,422,580,585,597,598,604,629,642

426ストーン・ドラゴン

攻擊力：2000
防禦力：2300
種族：岩石
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1. 岩石＋土魔族



融合咭1	融合咭2
074,366,517,632	004,007,010,011,097,122,138,168,200,296,298,353,357,409,424,425,448
028	031,073,081,094,545,555,561,603,712
081,094	167,237,244,257,263,366
167,237,257	138
028,167,237,244,257	007,010,011,168,353,357,409,424,425,448,545,555,561,603,712
263	545,555,712
366	545,555,561,603,712
263,454,455,456,457,515,523	004,007,011,097,122,138,168,200,296,298,353,357,409,424,425,448
505,516,558,591	007,010,011,138,168,353,357,409,424,425,448
081,094,545,555,712	454,455,456,457,505,515,516,517,558,591,623,632
603,712	505,516,517,591,623,632

438メタル・フィッシュ

攻擊力：1600
防禦力：1900
種族：機械
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.機械＋水

融合咭1	融合咭2
230	512
275	230,247,436,494,542,626
286,297,355,405,413	230,247,251,436,494,542,543,546,626
512,557	247,251,436,542,543,546,626
230,494,542	283,394,406,410,411,412,414,416,417,418,420,421,422,514,544,557,580,585,643

440レインボー・フィッシュ

攻擊力：1800
防禦力：800
種族：魚
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.水＋天使

融合咭1	融合咭2
488,492,494	060,230,439,507,542,543,546,617
494	247,251,436,494,626

443シー・キング・ドラゴン

攻擊力：2000
防禦力：1700
種族：海龍
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋水魔族

融合咭1	融合咭2
520	004,007,010,011,031,081,094,097,122,138,168,200,296,298,353,357,425,448,545,555,561,603,712
073,409,424,712	089,177,193449,503,518,520,593

449 3まんねんのしろカメ

攻擊力：1250
防禦力：2100
種族：水
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.水＋魔法師

融合咭1	融合咭2
089	034,220,259,284,574
177,503	002,017,018,019,020,034,042,128,213,216,220,259,284,574
089,193	002,016,017,018,019,020,021,042,104,114,128,129,142,143,144,145,174,179,183,184,190,213,216,253,268,387,428,530,612,628
292	083,088,103,560,600

458らいじんのいかり

攻擊力：1900
防禦力：1400
種族：雷
魔族：雷魔族
融合所需之魔族類型：
1.雷魔族＋天使

融合咭1	融合咭2
016	462
425,448,462	002,017,018,019,020,021,034,042,044,104,106,114,115,128,129,142,143,144,145,174,179,183,184,190,213,216,220,253,259,268,284,363,387,486,493,495,525,530,574,578,612,619,622,628,631
044,106,493,495,619,622,631	045,191,211,459,460,461,463,537,610

465さはきのタカ



攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：鳥獸
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.鳥＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
015,068,272,473,519,555	013,062,063,117,125,207,300,464,466,468,491,521,522,538,577,595,636
015	186,465,552,581
040,101	062,063,117,272,465,466,491,521,522,577,581,595,636
068	186,272,465,552,581
101	062,063,117,272,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
133,142,154,176,210,215,242	062,063,117,125,272,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
157	063,117,125,272,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
168,357,409,390,407	013,063,117,125,186,207,272,300,464,465,466,468,491,521,522,538,552,577,581,595,636
172,214,417	062,063,117,125,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
244	117,125,272,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
272	357,390,407,409,417,465,473,519,555,644,714
291	062,063,300,464,465,466,468,491,521,522,538,577,595,636
390,407	062
473,519,555	186,465,552,581
644	062,125,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
714	013,062,125,186,207,300,464,465,466,468,491,521,522,538,552,577,581,595,636

467こうようちょう



攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：鳥獸
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.鳥＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
015,068,272,473,519,555	013,062,063,117,125,207,300,464,466,468,491,521,522,538,577,595,636
015	186,465,552,581
040,101	062,063,117,272,465,466,491,521,522,577,581,595,636
068	186,272,462,552,581

融合咭1	融合咭2
101	062,063,117,272,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
133,142,154,176,210,215,242	062,063,117,125,272,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
157	063,117,125,272,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
168,357,409,390,407	013,063,117,125,186,207,272,300,464,465,466,468,491,521,522,538,552,577,581,595,636
172,214,417	062,063,117,125,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
244	117,125,464,465,466,491,521,522,538,577,595,636
272	357,390,407,409,417,465,473,519,555,644,714
291	062,063,300,464,465,466,468,491,521,522,538,577,595,636
390,407	062
473,519,555	186,465,552,581
644	062,125,464,465,466,491,521,522,577,581,595,636
714	013,062,125,186,207,300,464,465,466,468,491,521,522,538,552,577,581,595,636

471ソウル・ハンター



攻擊力：2200
防禦力：1800
種族：惡魔
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.不死身＋惡魔魔族

融合咭1	融合咭2
095	051,076,077,285,381,400,475,536,566,569,590,630
098	051,076,077,381,400,630

473すざく

攻擊力：1900
防禦力：1500
種族：炎
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.鳥獸＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
012	015,040,068,101,133,142,154,157,168,172,176,210,214,215,242,244,272,291,357,409,417,519,555,644
015	015,041,043,066,068,078,093,100,107,110,118,120,127,138,147,151,156,160,161,165,166,182,185,195,224,225,226,231,234,235,236,269,250,256,232,233,234,280,290,293,294,299,352,354,362,369,376,389,399,409,434,469,502,553,554,555,559,586,621,635,641,649
068,409	041,078,093,100,107,110,118,120,127,138,147,151,156,160,161,165,166,172,182,185,195,214,225,226,231,234,235,236,239,250,256,262,266,267,280,290,293,294,299,352,354,362,369,376,389,399,434,469,502,553,554,559,586,621,635,641,649
015,376,389	040,101,133,142,154,157,168,172,176,210,214,215,242,244,272,291,357,417,519,555,644

483ガルヴァス



攻擊力：2000
防禦力：1700
種族：怪獸
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋森魔族

融合咭1	融合咭2
128	155,159,187,212,252,541,396
163,404	540,582,601,608,616,628,631,633
175,198	047,061,065,113,163,201,248,255,384,403,404,487,496,528,575,587,597,607
189	023,046,091,121,163,201,248,255,384,396,403,404,487,496,528,575,587,597,601,607,608,616,633
208,229	023,046,047,061,065,091,113,121,163,201,248,255,384,403,404,487,496,528,575,587,597,607
252	582,631
128,253,260	023,163,384,404,496,587,607
264	023,046,091,121,163,201,248,255,384,403,404,487,496,528,575,587,597,607
384	395,396,540,582,601,608,616,628,631,633
395	023,163,404,496,587,607
396	023,046,047,061,065,091,113,121,163,201,248,255,403,404,481,487,496,527,528,541,575,587,597,598,604,607,608,629,642
403,487,496,528	540,601,608,616,633
040,633	023,046,091,121,201,248,255,575,587,597,607
582,631	582,601,608,616,631,633
601,608,616	046,047,061,065,091,113,481,527,541,582,601,608,616,631,633
608	604,616
628	023,541,587,607
633	047,061,065,113,481,527,541,582,598,601,604,608,616,629,631,633,642

487フラワー・ウルフ

攻擊力：1800
防禦力：1400
種族：怪獸
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋森魔族

融合咭1	融合咭2
046,091	075,123,158,238,273,274,488,489,510,511,547,567,579,588,589,620,637
047,061,065,113,188,189,202	273,274,511,567,588,620,637
091	008
121,204,248,255	008,075,123,158,238,488,489,510,511,547,579,588,589,637
282,481,527,598,604	273,274,511,567,620,637
403,528,597	008,075,123,158,238,488,489,510,511,547,564,579,588,589,620,637
528,597	273,274
629,642	273,274,511,567,637

508メガ・ザウルス



攻擊力：1800
防禦力：1400
種族：機械
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1.恐龍＋機械

融合咭1	融合咭2
011,032,081	283,394,410,411,412,413,416,420,421,422,438,512,513,514,544,557,580,585,643,648
011,032,059,081,105,218	124,275,286,297,355,388,405,406,408,412,413,414,416,418,419,423,438,512,513,514,557,643,648
080,570	124,283,286,297,355,388,394,405,408,410,411,412,413,416,417,419,420,421,422,423,438,512,513,544,557,580,585,648
568,573	124,275,286,297,355,388,405,406,408,412,413,414,416,418,419,423,438,512,513,514,557,643,648

518がんせきカメッター

攻擊力：1450
防禦力：2200
種族：水
魔族：土魔族
融合所需之魔族類型：
1.水＋岩石

融合咭1	融合咭2
089,449,593	028,074,167,237,244,257,263,366,455,456,457,505,515,516,517,558,591,623
177	074,167,263,366,455,456,457,515,517,623
193	074,237,244,257,366,505,516,517,558,591
503	028,074,366,455,456,457,515,517,623

520タートル・バード

攻擊力：1900
防禦力：1700
種族：水
魔族：風魔族
融合所需之魔族類型：
1.水魔族＋風魔族

融合咭1	融合咭2
013,062,117,125	089,177,193,449,503,518,593
186,272,552,581	089,177,449,503,518,593
207,300	089,193,449,518,593
464,466,468,491,577,595,636	089,177,193,449,503,518,593
538	089,193,449,518,593

529フレイム・ケルベロス

攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：炎
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
015,068	113,188,189,202,282,481,527,598,604,629,642
015,040,068	046,047,061,065,191,121,201,248,255,403,483,487,528,575,597
101	046,091,121,201,248,255,403,483,487,528,575,597
121	133,142,154,157,168,172,176,210,214,215,242,244,357,409,417,473,519,555,644
133,142,154,157,168,172,176,210,214,215,242,244	046,091,248,255,403,483,487,528,575,597
168	047,061,065,113,188,189,201,202,282,481,527,598,604,629,642
201	133,142,154,172,176,210,214,215,242,244
201,248,255	357,409,417,413,519,555,644
272,291,357,409,473,519	046,047,061,065,091,113,188,189,202,282,403,481,483,487,527,528,575,597,598,604,629,642
417,555,644	046,091,403,483,487,528,575,597
555	113,188,189,202,282,481,527,598,604,629,642
644	047,061,065

531サンド・ウィッチ



攻擊力：2100
防禦力：1700
種族：岩石
魔族：黑魔族
融合所需之魔族類型：
1.魔法師＋土魔族

融合咭1	融合咭2
002,062,063	263,454,455,456,457,515,623
090,128	263,454,455,456,457,515,623
002,062,063,090,109,128,251,363	028,074,167,237,244,257,366,426,453,505,516,517,558,591,632
129,180,239,243,252,253,260,266,395	074,263,366,426,453,454,455,456,457,515,517,623,632
192,216,249	074,257,263,366,426,453,454,455,456,457,515,517,623,632
216,249	028,167,237,244,505,516,558,591
234,280,299	028,074,167,237,257,366,426,453,505,516,517,558,591,632
352	028,074,167,237,257,263,366,246,453,454,455,456,457,515
426	428,429,430,431,432,433,434,435,494,530,532,551,574,582,592,600,612,618,621,622,625,626,627,628,631,635,641,649
428,429,431,530	074,263,366,453,454,455,456,457,515,517,623,632
430	028,074,167,237,244,257,366,452,454,455,456,457,515,517,623,632
432	074,263,366,453,454,455,456,457,505,515,516,517,558,591,623,632
435	028,074,167,237,244,257,366,453,505,516,517,558,591,632
433,494	244,257,263
433,434,494,532,551	028,074,167,237,6366,453,454,455,456,457,505,515,516,517,558,591
532,551	244,257,263,623,632
574	028,074,167,237,244,366,453,505,516,517,558,591,632
582	453,558,591
505,516,558,591	594600,618,621,622,625,626,627,531,638,641,649
592,612	074,263,366,454,455,456,457,515,517,623,632
582,594,618,622	028,074,167,237,244,257,263,366,454,455,456,457,515,517,623,632
600	028,074,167,237,257,366,517,632
621	028,074,167,237,257,263,366,454,455,456,457,515,517,623,632
625,625,627,631,638	167,237,244,257
625,626,627,628,631,635,638	028,074,263,366,453,454,455,456,457,515,517,523,632

融合咭1	融合咭2
641	028,074,167,237,257,263,366,453,454,455,456,457,515,517,623
649	028,074,167,237,257,453,366,517,632

533クワガー·ヘラクレス



攻擊力：1900
防禦力：1700
種族：昆蟲
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.昆蟲＋森魔族

融合咭1	融合咭2
480	049,050,052,054,055,056,072,116,141,209,278,375,397,476,477,478,479,485,499,501,506,534,562,609,614,640

545スケルゴン



攻擊力：1700
防禦力：1900
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.不死身＋戰士

融合咭1	融合咭2
004	368,596
007,010,031	097,368,596
097	081,094,132,146,153,168,241,351,353,357,368,425,448,470,561,596,603
081,094,357,425,448	009,024,030,036,096,098,108,132,135,139,146,153,154,197,203,215,228,241,351,359,368,470,539,548,556,596
368,596	122,138,168,200,296,298,353,561,603

551ダーク·エルフ



攻擊力：2000
防禦力：800
種族：魔法使
魔族：黑魔族
融合所需之魔族類型：
1.魔法使＋黑魔族

融合咭1	融合咭2
002,041,433,532	021,102,104,129,148,149,164,169,176,175,178,179,182,190,224,231,239,253,267,168,169,271,279,288,387,530,563,628
002,041,264,395,433,532	010,012,017,018,019,020,034,083,103,111,112,115,127,136,146,149,164,220,233,234,236,259,281,286,379,388,554,574,578,600,618,621,649

564ギョギョせんし



攻擊力：2200
防禦力：1800
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
融合所需之魔族類型：
1.森魔族＋不死身

融合咭1	融合咭2
059	030,036,099,132,146,153,241,351,368,470,545,596,719

571みつりんのこくりゅうおう



攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：龍
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋森魔族

融合咭1	融合咭2
004,122,200,296	273,274,511,567,594,620,637,638
007,081,094,168	008,075,123,157,158,180,238,273,274,488,489,510,511,547,564,549,588,589,594,620,637,638
010,011,031,039,073,353,357,383,386,409,424,425,426,443,448,555,531	008,075,123,157,158,180,238,488,489,510,511,547,567,579,588,589,594,620,637,638
097,545	594,638
138,298	511,594,637,638
298	567,620
603,712	008,075,123,157,158,180,238,488,489,510,511,547,579,588,589,594,620,637,638
010,011,031,039,073,353,357,383,386,409,424,425,426,443,448,555,561	008,075,123,157,158,180,238488,489,510,511,547,567,579,588,589,594,620,637,638
097,545	594,638
138,298	511,594,637,638
298	567,620
603,712	008,075,123,157,158,180,238,488,489,510,511,547,579588,489,594,637,638

582ヴァルキリー



攻擊力：1800
防禦力：1700
種族：天使
魔族：白魔族
融合所需之魔族類型：
1.天使＋風魔族

融合咭1	融合咭2
109	002,062,111,128,129,130,134,170,192,198,208,216,229,239,243,249,2852,253,260,264,266,276,352,395,396,428,429,431,432,433,434,435,492,530,540,592,612,621,622,625,626,628,631,633,635,641
111	128,129,180
128	170,192,198,208,229,260,264,276,395,396,429,492,540,584,592,601,608,616,633
130,134	002,062,129,180,192,216,234,239,243,249,251,252,253,260,266,280,352,363,428,429,430,431,432,433,434,435,494,530,540,574,592,600,612,621,622,625,628,631,635,641
170	002,062,129,180,192,216,234,239,246,249,251,252,253,260,266,280,352,363,395,428,429,430,431,432,433,434,435,494,530,574,592,600,612,621,622,625,626,628,631,635,641
192	002,062,216,234,249,251,252,253,260,266,280,352,363,395,428,429,431,432,433,434,435,492,530,540,592,612,622,625,626,628,631,633,635,641
111	128,129,180
128	170,192,198,208,229,260,264,276,395,396,429,492,540,584,592,601,608,616,633
130,134	002,062,129,180,192,216,234,239,243,249,251,252,253,260,266,280,352,363,428,429,430,431,432,433,434,435,494,530,540,574,592,600,612,621,622,625,626,628,631,635,641
170	002,062,129,180,192,216,234,239,243,249,251,252,253,260,266,280,352,363,395,428,429,430,431,432,433,434,435,494,530,574,592,600,612,621,622,625,626,628,631,635,641
192	002,062,216,234,249,251,280,352,363,396,430,433,434,435,494,574,584,600,601,608,616,621,622,625,626,631,633,641
198	129,180,192,239,243,252,253,260,266,395,428,429,431,432,530,592,612,628,635
198,208,229,260,276	002,062,216,234,249,251,580,352,363,430,433,434,435,494,574,600,621,622,625,626,631,641
229	530
239	396,633
260	396,492,584,601,608,616
264	002,062,216,352,363,430,433,434,435,494,622,625,626,631
276	180,299,395,649
363	395,396,429,492,540,592,633
395	002,062,216,352,396,430,433,434,435,494,584,608,616,622,625,626,631,633
396	002,062,129,180,216,234,243,249,251,252,253,266,280,299,352,428,429,430,431,432,433,434,435,494,530,574,592,600,612,621,622,625,626,628,631,635,641,649
629	002,062,216,234,249,251,430,433,434,435,492,494,540,574,584,600,601,608,616,621,622,625,626,631,633,641
430,435	492,540,592,633
492,540	002,062,216,234,249,251,352,432,7433,434,494,574,600,621,622,625,626,631,641
584	002,062,129,180,216,234,243,249,251,252,266,280,352,428,431,432,433,434,494,530,592,612,621,622,625,626,628,631,635,641
592	002,062,216,234,249,251,352,432,433,434,494,574,600,601,608,616,621,622,625,626,631,633,641
601,608,616,633	002,062,129,180,216,234,243,249,251,252,253,266,280,352,428,431,432,433,434,494,530,612,621,622,625,626,628,631,635,641
633	574,595

613そうとうのサンダー·ドラゴン



攻擊力：2800
防禦力：2100
種族：雷
魔族：雷魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋雷魔族

融合咭1	融合咭2
045,191,211	011,037,039,069,073,081,082,094,357,358,383,386,409,424,425,426,427,442,443448,545,555,571,706,711,712
371	004,007,010,011,031,037,039,069,073,081,082,094,097,122,138,168,200,296,298,353,357,358,383,386,409,424,425,426,427,442,443,448,545,555,561,571,603,706,711,712
425	004,007,010,011,031,037,039,069,073,081,082,094,200,296,298,353,357,358,383,386,409,424,425,426,427,442,443,448,458,459,460,461,462,463,537,545,555,561,571,603,610,706,711,712
458	004,007,010,011,031,037,039,069,073,081,082,094,097,122,138,168,200,296,298,353,357,358,383,386,409,424,425,426,427,442,443,448,545,555,571,706,711,712
459	011,037,039,069,073,081,082,094,357,358,383,409,424,426,427,442,443,448,545,555,571,706,711,712
613,460,461,462,463,537,610	011,037,039,069,073,081,082,094,357,358,383,386,409,424,426,427,442,443,448,545,555,571,706,711,712

627キャット·レディ

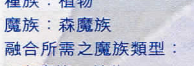


攻擊力：1900
防禦力：2000
種族：怪獸戰士
魔族：森魔族
融合所需之魔族類型：
1.怪獸＋戰士

融合咭1	融合咭2
046,091,403,487,528,575,597	002,062,090,128,180192,216,239,243,249,252,253,260,266,352,395,428,429,431,432,433,434,494,530,582,592,612,621,622,625,626,628,631,635,638,641
481,527	299,352,363
481,527,598,604,629,642	002,062,090,128,216,234,249,251,280,430,432,433,434,435,494,574,582,600,621,622,625,626,631,638,641,649
626	629

638こうようのじょおう



攻擊力：1800
防禦力：1500
種族：植物
魔族：森魔族

融合所需之魔族類型：
1.森魔族＋植物

融合咭1	融合咭2
008,075,123,157,158,180,238,488,489	002,062,109,128,216,234,249,251,280,299,352,363,430,433,434,435,494,574,600,621,622,625,626,621,641,649
157	592,158,180
273,274	002,062,128,129,192,216,239,243,249,252,253,260,266,352,395,428,429,431,432,433,434,494,530,592,612,621,622,625,626,628,631,635,641
510	002,062,109128,216,234,249,251,280,299,352,363,430,432,433,434,435,494,574,600,621,622,625,626,631,641,649
511	002,062,109,128,129,192,216,234,239,243,249,251,252,253,260,266,280,299,352,363,395,428,429,430,431,433,434,435,494,530,574,592,600,612,621,622,625,626,628,631,635,641,649
547	002,062,109,128,216,234,249,251,280,299,352,363,395,428,429,430,431,433,434,435,494,574,600,621,622,62,626,631,

	641,649
567	002,062,128,129,216,239,243,249,252,253,260,266,395,428,429,430,431,494,530,592,612,621,622,625,626,628,631,635,641
579,588	002,062,431,433
589	109,216,234,249,251,280,299,352,363,395,428,429,430,434,435,494,574,600,621,622,625,626,631,641,649
620	002,062,128,129,192,216,239,243,249,252,260,266,395,428,429,430,431,494,530,592,621,622,625,626,628,631,635,641
637	002,062,109,128,129,192,216,234,239,243,249,251,252,253,260,266,280,299,352,363,395,428,429,430,431,433,434,435,494,530,574,600,612,621,622,625,626,628,631,635,641,649

639すいりくりょうようバグロス

攻擊力：1850
防禦力：1300
種族：水
魔族：水魔族
融合所需之魔族類型：
1.機械＋水魔族



融合咭1	融合咭2
275	051,070,071,089,131,140,150,152,177,195,199,205,206,213,227,243,249,250,265,270,285,289,292,393,398,400,404,431,432,438,439,440,441,444,446,447,449,451,452,469,475,484,497,506,507,518,519,524,536,549,569,590,593,602,605,606,617,624,625,646

713メテオ・ブラック・ドラゴン

攻擊力：3500
防禦力：2000
種族：龍
魔族：炎魔族
融合所需之魔族類型：
1.龍＋炎魔族

融合咭1	融合咭2
082	712

通訊融合

除了在比賽時才能融合遊戲咭外，還可利用2部GAME BOY來進行通訊融合的；而若大家有《遊戲王DUEL MONSTERS I》的話，亦可用它和本作來融合。這次融合出來的咭是不會消失的，所以各位能放心地融合強勁的咭。融合的方法就是在通訊時選出需要的三張咭，然後傳送到另一部機部便可。

由《遊戲王I》傳送到《遊戲王II》的咭

329ドラゴンぞく・ふういんのつぼ



LEVEL：150
攻擊力：－
防禦力：－
種族：魔法
魔族：－
所需遊戲咭：
1.122やまたのどらごんエマキ
2.040つぼまじん
3.167たいこのつぼ

348ひかりのごふうけん

LEVEL：200
攻擊力：－
防禦力：－
種族：魔法
魔族：－
所需遊戲咭：
1.350やみをかきけすひかり
2.350やみをかきけすひかり
3.350やみをかきけすひかり

429きまぐれのめがみ

LEVEL：16
攻擊力：950
防禦力：700
種族：天使
魔族：白魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.260つきのめがみエルザェム
3.253エンジェル・まじょ

541ハネハネ

LEVEL：9
攻擊力：450
防禦力：500
種族：怪獸
魔族：風魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.207スピック
3.228もりのしかばね

545スケルゴン

LEVEL：36
攻擊力：1700
防禦力：1900
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.296ワンアイド・シールドドラゴン
3.139ブルーアイド・シルバーゾンビ

554バーバリアン1ごう

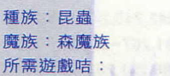
LEVEL：33
攻擊力：1550
防禦力：1800
種族：戰士
魔族：黑魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.012バーバリアン2ごう
3.152とろけるあかきかげ

555レッド・ドラゴン

LEVEL：36
攻擊力：1700
防禦力：1900
種族：龍
魔族：炎魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.168あんこくかえんりゅう
3.101じゃえんのつばさ

562ニードル・ワーム

LEVEL：13
攻擊力：750
防禦力：600
種族：昆蟲
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.023じゃあくなるワーム・ビースト
3.237はにわ



571みつりんのこくりゅおう

LEVEL：39
攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：龍
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.010あんこくのドラゴン
3.274りゅくじゅノレイオウ

603フェアリー・ドラゴン

LEVEL：23
攻擊力：1100
防禦力：1200
種族：龍
魔族：白魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.200プチリュウ
3.252キャッツ・フェアリー

628みならいまじょ

LEVEL：16
攻擊力：900
防禦力：700
種族：昆蟲
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1.147モンスター・エッグ
2.023じゃあくなワーム・ビースト
3.285デビル・スネーク

658メタルか

LEVEL：2
攻擊力：－
防禦力：－
種族：－
魔族：魔法
所需遊戲咭：
1.325きかいかいぞうこうじょう
2.325きかいかいぞうこうじょう
3.325きかいかいぞうこうじょう

669やみのじゅばく

LEVEL：200
攻擊力：－
防禦力：－
種族：－
魔族：魔法
所需遊戲咭：
1.349ろくぼうせいのじゅばく
2.349ろくぼうせいのじゅばく
3.349ろくぼうせいのじゅばく

672ハーピィのはねぼうき

LEVEL：2
攻擊力：－
防禦力：－
種族：－
魔族：魔法
所需遊戲咭：
1.253エンジェル・まじょ
2.264ウイング・エッグ・エルフ
3.062ハーピィ・レディ

由《遊戲王II》傳送到《遊戲王I》的咭

004ベビー・ドラゴン

LEVEL：19
攻擊力：1200
防禦力：700
種族：龍
魔族：土魔族
所需遊戲咭：
1.200プチリュウ或
103てんしゅくのまきょう
2.429きまぐれのめがみ
3.103てんしょくのまきょう

016ときのまじゅっし

LEVEL：9
攻擊力：500
防禦力：400
種族：魔法師
魔族：幻想魔族
所需遊戲咭：
1.143ときのまじんネクロランサ
2.428セイント・マジシャン
3.103てんしょくのまきょう

026ミノタウルス

LEVEL：27
攻擊力：1700
防禦力：1000
種族：獸戰士
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1.287くろのかげのオーガ
或014ぎゅうまじん
2.541ハネハネ
3.103てんしょくのまきょう

038あんこくきしガイア

LEVEL：44
攻擊力：2300
防禦力：2100
種族：戰士
魔族：黑魔族
所需遊戲咭：
1.033ジャッジ・マン或
012バーバリアン2ごう或
015ほのおのけんし
2.586ドッペルゲンガー
3.103てんしょくのまきょう

039カース・オブ・ドラゴン

LEVEL：35
攻擊力：2000
防禦力：1500
種族：龍
魔族：風魔族
所需遊戲咭：
1.023じゃあくなワーム・ビースト或
298まとうをもつじゃりゅう或
101じゃえんのつばさ
2.545スケルゴン
3.103てんしょくのまきょう

080ワイルド・ラプター




LEVEL：44
攻擊力：2400
防禦力：2000
種族：龍
魔族：黑魔族
所需遊戲咭：
1.010あんこくのドラゴン或
168あんこくかえんりゅう或
571みつりんのこくりゅうおう
2.555レッド・ドラゴン
3.103ウェザー・コントロール

091ケンタウロス

LEVEL：28
攻擊力：1300
防禦力：1550
種族：獸
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1.113ダークグレイ或
246たましいをかるもの
2.554バーバリアン1ごう
3.103てんしょくのまきょう

369ウォール・シャドウ

LEVEL：46
攻擊力：1600
防禦力：3000
種族：戰士
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1.366めいきゅうへきーラビリンス・ウォールー
2.368シャドウ・グール
3.652めいきゅうへんげ



魔法與儀式召喚

各位是否已收集了一些魔法和儀式咭，但又不太清楚有什麼效用呢？原來有些魔法咭是需要配合某類屬性的咭才可有效地使用，而儀式咭就需要三張指定的咭才可進行召喚的。

魔法咭

301でんせつのけん



能配合使用之遊戲咭：
012,015,026,027,029,033,038,041,043,064,066,078,092,093,100,110,118,120,131,133,138,147,151,156,160,161,165,166,172,185,196,199,212,224,231,235,250,252,256,262,265,266,286,290,291,293,299,352,354,362,389,399,434,456,479,502,511,553,572,601,609,701,704

302やみのはしんけん



能配合使用之遊戲咭：
012,014,022,023,025,030,038,066,068,107,119,124,127,182,195,214,219,225,226,234,236,239,241,246,256,267,269,281,293,294,297,355,356,359,360,364,369,374,376,378,405,406,416,469,523,554,559,585,586,618,621,635,641,649,702,707,715,716,720

303やみ・エネルギー



能配合使用之遊戲咭：
003,005,006,009,010,012,016~025,030,031,034,035,038,040,042,045,048,058,065,066,075,076,081,083~088,095~099,101~108,111~113,115,116,119,123,124,127,132,135~137,139,141~143,146,148~150,152~155,158,162,164,167~169,171,173~176,178,179,181,182,185,187,188,190,194,195,197,201~206,209,210,212~215,218~226,228,231~234,236,239~242,245,246,248,253,254,256,258,259,261,267~269,271,277,278,279,281,283~288,291,293~295,297,298,351,355,359,360,362,364,365,367~374,376~379,382,384,385,386,388,390~392,400~402,405,407,408,410,412,414,415,417,418,420~422,434,435,437,438,441,447,448,450,451,454,455,457,460,462,470~472,475,482,487,490,496,498,500,501,504,506,5074,512,514,517,521,523,526,527,529~531,534,539,545,546,548,551,553~556,559~561,563~565,567,569,571,574,578,579,581,584,586,591,594~597,599,600,604,611,613,614,618,621,623,632,635,641~644,646,650,702,703,707,709,712,715,716,719,720

304デーモンのおの



能配合使用之遊戲咭：
003,005,006,012,022~027,029,030,064,066,068,076~078,086,088,091,092,096,107,119,127,149,152,169,171,178,182,185,187,188,194,195,202,206,219,224,226,231,246,263,271,281,286,287,295,351,356,359,381,382,388,401,406,408,419,453~455,471,480,501,523,526,541,546,554,557,569,580,590,611,618,627,645,649,703

305レーザーキャノンアーマー



能配合使用之遊戲咭：
003~006,012,013,028,039,045,046,049~057,065,067,068,072,074,076,077,079~081,085,087~089,091,092,094,097,105,112,113,116,121,125,139,141,155,159,171,175,177,181,183,193,197,202,204,209,221,222,226,232,241,243,245,255,275,278,286,292,296,297,300,353,355,357,360,367~370,375,377,381~383,386,388,390,392,394,397,405~424,427,438,441,476~480,485,499,501,506,508,512~514,533~535,544,555,557,561,562,571,576,580,585,603,609,614,639,640,643,645,648,712,717

306かきつきインセクトアーマー



能配合使用之遊戲咭：
049,050~057,067,072,116,141,209,221,275,278,285,355,367~369,371~378,381,382,384,388,389,391,392,397,401,405,407,408,420~422,453,454~456,461,469,473,474,476~481,485,495,496,499~503,505,506,508,511~513,523,533~535,554,557,559~562,568,569,576,586,593,594,596,602,609~611,614,619,630,632,634,639,640,643,645,647~650,703,704,707,708,715~717,719

307エルフのひかり



能配合使用之遊戲咭：
002,041,044,045,090,109,125,126,128~130,147,170,183,184,192,198,208,216,229,243,249,252,253,260,273,274,276,282,299,361,363,395,396,428~435,486,492,494,525,530~532,540,547,551,572,574,582,592,600,601,603,608,612,616,618,619,621,622,625~628,631,633,635,638,641,649,701,708

308もうじゅうのは



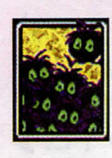
能配合使用之遊戲咭：
003~007,009~011,014,023~024,027,029~032,036,039,046~049,051,052,059~061,064,065,068,073,076,077,079~081,085~087,091,094,095,097~099,105,113,121,123,126,132,138,141,143,150,151,153,158,159,163,167~169,179,182,187~189,193,197,200~202,206,211,212,218,222,223,226,228,230,246,248,252,255,257,258,265,282,285,287,298,300,351,353,354,356,357,360,367,375,377,378,381,382,384~386,391~393,397,398,400,403,404,409,412,414,417,420,423~427,434~436,438~442,444,446~449,457,459,460,463,474,477,478,480~483,487,490,495~499,501,503,506~508,516,517,523,524,526~529,533,535,537,539,541~543,545,546,548,550,552,554,556,560,561,564,566~571,573,575,576,579,585,587,591,593,597,598,604,606,607,609,610,613,617,622,624,627,629,642,644,646,702,703,707,712,714,717,718

309はがねのこうら



能配合使用之遊戲咭：
089,177,193,292,443,449,450,459,460,497,503,518,520,593,647,710

310まきん



能配合使用之遊戲咭：
008,075,098,123,157,158,180,216,228,235,238,273,274,487~489,504,510,511,547,553,567,579,588,589,594,620,637,638,702

311ブラックペンダント



能配合使用之遊戲咭：
012,016~025,034~036,040,042,084,085,095,098,099,101~104,108,111,112,115,132,140,142,143,145,148,149,153,154,164,166,167,169,173,175,176,179,181,182,190,211,213,219,220,224,231,233,236,253,259,261,268,269,271,277,283,284,351,365,371~374,379,385,387,431,435,444,446,453,457,462,470,471,495,498,500,510,515,526,530,531,551,553,554,556,558~560,574,578,591,594,595,596,600,621,628,635,641~643,647,649,707,709,715,720

312ぎんのゆみや



能配合使用之遊戲咭：
002,062,063,090,109,111,122,126,128,130,134,170,175,189,192,198,208,216,229,253,260,264,276,395,396,428~435,492,530~532,540,572,574,582,584,592,594,600,601,608,612,616,618,622,625~628,631,633,635,638,641,649,701,708

313ひかりのつの



能配合使用之遊戲咭：
004,007,026~029,032,039,045,047,052,089,092,110,177,212,248,265,282,290,294,357,383,403,07,409,423,425,426,436,442,443,456,459,468,477,479,485,511,528,533,535,537,542,546,552,559,562,575,599,613,627,629,634~636,702,704,717

314いっかくじゅうのホーン



能配合使用之遊戲咭：
005,006,010,012,014,022,025,056,057,059,067,068,079,081,085~087,093,103,113,123,143,151,164,173,175,178,181,202,204,219,220,226,231,236,239,245,267,355,360,382,385,386,388,391,392,397,398,400,401,408,411,413,417,418,420,444,448,457,460,471,474,482,490,497,500,501,506,514,516,521,526,527,534,545,554,560,561,571,585,597,604,610,611,621,642,644,707,708,716,719,720

315ドラゴンのひほう



能配合使用之遊戲咭：
001,004,007,010,011,031,032,037,039,046,047,051,068,069,073,076,077,079~082,087,094,097,105,122,138,168,188,200,217,222,223,294,296,298,300,353,357,358,360,380,382,383,386,409,424~427,442,443,447,448,472,497,500,502,508,509,545,552,555,561,566,568,570,571,573,603,613,705,706,711~713

316でんげきむち



能配合使用之遊戲咭：
002,003,06,012,025,034,045,062,063,090,091,106,109,114,120,128,129,132,135,137,139,141~144,169,170,180,185,187,188,192,195,206,208,211,212,216,224,233,234,237,239,243,249~254,260,266,274,280,281,287,292,299,351,352,359,363,376,395,428~435,461,492,494,504,517,524,530~432,551,572,574,582,589,592,594,600,606,612,618,621,622,626~628,631,635,638,641,649,701,708

317サイバー・ボンテージ



能配合使用之遊戲咭：
002,062,063,090,106,109,128,129,170,180,192,216,234,239,243,249,251,253,260,266,280,299,395,428~435,494,530~532,551,572,574,582,592,594,600,612,618,621,622,625~628,631,635,638,641,649,701,708

319ましょうのつき



能配合使用之遊戲咭：
006,009,014,023,026,027,029,046~048,058,061~065,086,091,092,113,121,159,163,164,187~189,193,197~199,201,202,207,212,219,230,246,248,250,252,255,257,258,264,282,287,292,295,300,354,356,382,384,396,401,403,404,412,414,424,464,465~468,481,483,487,491,496,503,521,522,526,527~529,538,541,548,563,575,578,581,587,595,597,598,602,604,607,611,617,627,703,714

321あくまのくちづけ



能配合使用之遊戲咭：
002,003,005,009,022,024,030,040,042,048,062,063,090,095,096,098,099,106,109,123,128,129,141,150,155,158,164,170,180,182,187,188,192,195,197,198,201,206,207,211,212,216,221,234,237,239,243,249,251~253,260,266,274,280,299,352,354,356,360,363,377,378,382,385,386,391,392,395,397,401,412,414,417,428~435,447,448,450,457,460,471,474,483,494~496,521,523,530~532,539,545,546,551,553,554,563,567,569,572,574,578,579,582,585,592,594,597,600,612,614,618,621,622,625~628,631,635,638,641,642,649,701~703,707~709,715,716

322むらさきすいしょう



能配合使用之遊戲咭：
005,009,022,024,030,036,039,046,096~099,102~104,108,112,119,122,132,135,137,139~141,146,153,154,167,173,179,197,203,215,228,241,254,261,268,269,271,277,351,359,365,368,369,377,379,391,392,398,400,401,444,457,470,472,482,498,521,526,539,545,548,556,564,579,586,591,594~596,650,707,709,715,719

323ひじゅつのしょ



能配合使用之遊戲咭：
002,016,033,041,042,044,045,062,063,090,106,109,114,117,120,122,126,128~130,134,142~145,165,170,174,183,184,192,198,208,213,216,235,243,260,264,265,270,273,274,276,280,282,292,299,363,389,395,396,428~430,432,433,439,443,458,492~494,502,525,532,540,572,575,577,582~584,592,601,603,608,612,616,619,622,625,626,631,633,637,638,703,708,720

324かくせい



能配合使用之遊戲咭：
008,009,015,028,040,045,058,070,071,073~075,083,097,099,101~104,106,108,119,122,123,130,133~135,137,142,146,147,150,152,157,162,167,168,171,173,174,176,184,191,205,210,211,214,215,225,227~229,237,238,240,242,244,257,258,261,263,264,273,275~277,279,283,289,291,351,354,355,362,365~367,369,371,374,379,387,389,400,402,411,425,426,428,429,453~463,470,486,505,515~518,529,531,537,558,591,610,613,623,629,630,632,644

325きかいかいぞうこうじょう



能配合使用之遊戲咭：
012,013,089,124,160,161,204,224,232,275,283,286,289,297,355,370,385,388,390,392,394,402,405~423,438,441,455,472,490,508,512~514,537,542,544,557,580,585,639,643,645,648,718,719

326たいおんのじょうしょう



能配合使用之遊戲咭：
008,011,013,015,031,032,046,047,049~057,059,067,068,076,077,079~081,087,101,105,116,124,142,150~152,154,157,159,171,176,188,195,202,204,206,209,210,216,218,227,242,244,263,264,272,275,277,278,285,286,289,291,297,351,354,355,357,367,375,381,390,397,400,407,409,417,467,469,473,475~480,482,485,499,501,506,509,519,533~536,555,562,566,568~570,573,576,590,609,614,630,640,644,714,717

327フォロー・ウィンド



能配合使用之遊戲咭：
004~007,010,013,024,031,039,044,052,053,057,062,063,067,083,084,086,087,101,106,111~113,117,125,128,138,144,154,155,163,168,181,183,186,189,198,200,202~204,207~210,215,216,222,229,252~254,260,264,268,269,272,276,279,294,296,298,300,353,361,363,372,374,379,383,386,395,396,402,406,411,412,415,424,425,427,442,457,464~468,470~472,475,478,480,483,491~493,498,500,506,507,520~522,526,538,540,541,545,552,555,563,577,581,582,595,598,601,603,604,608,609,616,622,627,628,631,633,636,643,650,709,712,714,720

328ポセイドンのちから



能配合使用之遊戲咭：
045,060,070,071,073,076,089,131,135,140,141,150,152,171,177,193~196,199,205,206,211,213,223,227,230,243,247,249,251,258,265,270,289,292,353,361,373,374,381,393,398,400,404,430~432,435~452,406,461,463,469,474,475,484,494,497,498,503,504,507,518~520,524,536,539,542,543,546,549,550,565,566,569,583,590,593,599,602,605,606,610,615,617,620,624~626,630,634,639,646,647,710,718

651くさりつきブーメラン



能配合使用之遊戲咭：
012,014,015,022,023,025,030,033,038,041,043,066,068,078,093,100,107,110,118~120,124,127,134,138,147,151,156,160,161,165,166,172,182,185,195,214,219,224~226,231,234~236,239,241,246,250,256,262,266,267,269~281,290,293,294,297,299,352,354~356,359,360,362,364,369,374,376,378,389,399,405,406,416,43,469,50002,523,553,554,559,572,584~586,618,621,635,641,649,701,702,704,707,715,716,720

652めいきゅうへんげ



能配合使用之遊戲咭：
366

654サラマンドラ



能配合使用之遊戲咭：
015,040,068,101,133,142,154,157,168,172,176,210,214,215,242,244,272,291,357,390,407,409,417,467,473,519,529,555,644,713,714

659てんしのトランペット



能配合使用之遊戲咭：
090,109,111,126,130,134,170,192,198,208,229,260,264,276,395,396,429,492,540,582,584,592,601,608,616,633

668シャイン・キャッスル



能配合使用之遊戲咭：
001,002,033,041,044,090,109,114,125,126,128,130,134,165,170,183,192,198,208,229,260,264,276,283,290,293,299,260,264,276,283,290,293,299,358,380,389,395,396,427~429,433,486,492,493,495,513,532,540,582,584,592,601,603,608,612,616,622,633,701,704,711

318まんげきょう



能配合使用之遊戲咭：
062

658メタルか



能配合使用之遊戲咭：
391

儀式召喚

356スーパー・ウォー・ライオン

攻擊力：2300
防禦力：2100
種族：怪獸
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1.673ライオンのぎしき
2. 483ガルヴァス
3. 403レオグン
4. 201キラーパンダ

357ヤマドラン

攻擊力：1600
防禦力：1800
種族：龍
魔族：炎魔族
所需遊戲咭：
1. 666ヤマドランのぎしき
2. 101じゃえんのつばさ
3. 031デビル・ドラゴン
4. 029マウンテン・ウォーリアー



360ゼラ

攻擊力：2800
防禦力：2300
種族：惡魔
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1. 671ゼラのぎしき
2. 377ガーゴイル・パワード
3. 298まとうをっもつじゃりゅう
4. 085やみまかいのはおう

362せんねんのたて

攻擊力：0
防禦力：3000
種族：戰士
魔族：土魔族
所需遊戲咭：
1.665せんねんのたてのぎしき
2. 629よろいネズミ
3. 296ワンアイド・シールドドラゴン
4. 255プリヴェント・ラット

364カオス・ソルジャー

攻擊力：3000
防禦力：32500
種族：戰士
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1. 670カオスのぎしき
2. 058クリボー
3. 038あんこくきしガイア
4. 027ルイーズ

365デビルズ・ミラー



攻擊力：2100
防禦力：1800
種族：惡魔
魔族：幻想魔族
所需遊戲咭：
1.674あくまかがみのぎしき
2. 595アブソリューター
3. 261デーモンズ・ミラー
4. 186ミラージュ

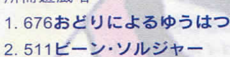
374ゲート・ガーディアン




攻擊力：3750
防禦力：3400
種族：戰士
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1.667ゲート・ガーディアンのぎしき
2.373すいましんースーガ
3. 372ふうましんーヒューガ
4. 371らいましんーサンガ

380ブルーアイズ・アルディメットドラゴン

攻擊力：4500
防禦力：3800
種族：龍
魔族：白魔族
所需遊戲咭：
1. 675きゅうきょくりゅうのぎしき
2. 001ブルーアイズ・ホワイトドラゴン
3. 001ブルーアイズ・ホワイトドラゴン
4. 001ブルーアイズ・ホワイトドラゴン

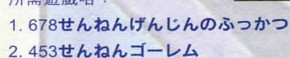


701ダンシング・ソルジャー

攻擊力：1950
防禦力：1850
種族：戰士
魔族：白魔族
所需遊戲咭：
1. 676おどりによるゆうはつ
2. 511ビーン・ソルジャー
3. 395ダンシング・エルフ
4. 249みすのおどりこ

702ハングリーバーガー

攻擊力：2000
防禦力：1850
種族：戰士
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1.677ハンバーガーのレシピ
2. 547グリグル
3. 295バイオ・プラント
4. 014ぎゅうまじん



703せんねんげんじん

攻擊力：2750
防禦力：2500
種族：怪獸戰士
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1. 678せんねんげんじんのふっかつ
2. 453せんねんゴーレム
3. 064タイガー・アックス
4. 003サイクロプス

704ローガーディアン

攻擊力：2050
防禦力：2500
種族：戰士
魔族：白魔族
所需遊戲咭：
1. 679ローのいのり
2. 535カマキラー
3. 161マグネッツ２ごう
4. 160マグネッツ２ごう

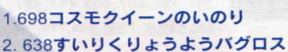
705トライホーン・ドラゴン

攻擊力：2850
防禦力：2350
種族：龍
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1.680 3ほんツノのぎしき
2. 571みつりんのこくりゅうおう
3. 047サイガー
4. 006グレムリン

706エビルナイト・ドラゴン



攻擊力：2350
防禦力：2400
種族：龍
魔族：黑魔族
所需遊戲咭：
1.691エビルナイト・ドラゴンのふっかつ
2. 604イビル・ラット
3. 294まそうきしドラゴネス
4. 168あんこくかえんりゅう



708コスモクイーン

攻擊力：2900
防禦力：2450
種族：魔法師
魔族：幻想魔族
所需遊戲咭：
1.698コスモクイーンのいのり
2. 638すいりくりょうようバグロス
3. 635じょおうのかげむしゃ
4. 266つるぎのじょおう

709チャクラ

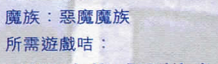
攻擊力：2450
防禦力：2000
種族：惡魔
魔族：黑魔族
所需遊戲咭：
1. 694チャクラのふっかつ
2. 288ダーク・アーティスト
3. 269はかいしんヴァサーコ
4. 178キラー・ザ・クロー

710クラブ・タートル

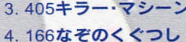
攻擊力：2550
防禦力：2500
種族：水
魔族：水魔族
所需遊戲咭：
1. 692かめのちかい
2. 451カニカブト
3. 449 3まんねんのしろカメ
4. 089カタパルト・タートル

715キラー・パペット





攻擊力：2000
防禦力：2350
種族：惡魔
魔族：惡魔魔族



所需遊戲咭：
1.695にんぎょうのぎしき
2. 416ブロッカー
3. 405キラー・マシーン
4. 166なぞのくぐつし



716ガルマソード

攻擊力：2550
防禦力：2150
種族：戰士
魔族：惡魔魔族
所需遊戲咭：
1.697ガルマソードのちかい
2. 621サキュバス・ナイト
3. 378ふくしゅうのソード・ストーカー
4. 239ヴィシュワ・ランディー

717ジャベリンビートル



攻擊力：2450
防禦力：2550
種族：昆蟲
魔族：森魔族
所需遊戲咭：
1. 696ジャベリンビートルのけいやく
2. 533クワガー・ヘラクレス
3. 480クワガタ・アルファ
4. 052ヘラクレス・ビートル



718ようさいクジラ

攻擊力：2350
防禦力：2150
種族：魚
魔族：水魔族
所需遊戲咭：
1. 700ようさいクジラのちかい
2. 542ナイル
3. 411バット
4. 436ホワイト・ドルフィン

719スカルライダー

攻擊力：1900
防禦力：1850
種族：不死身
魔族：土魔族
所需遊戲咭：
1. 699スカルイダーのふっかつ
2. 485コロガーシ
3. 479コカローチ・ナイト
4. 146ドクロのじいん

720やみとひかりのかめん

攻擊力：2000
防禦力：1800
種族：魔法師
魔族：幻想魔族
所需遊戲咭：
1.693かめんのけいやく
2.220かめんまどうし
3.182かめんどうか
4.102やみのかめん

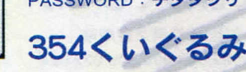
通訊PASSWORD

原來當《遊戲王I》和《II》進行通訊時，在最初的畫面輸入「上上B下下上＋BB」，便會進入一個密碼畫面；只要輸入適當的密碼，便可以得到遊戲咭了。另外，在此也刊出020在《遊戲王II》內所輸入的密碼給大家吧！

351ヤロンゾ

LEVEL：28
攻擊力：1300
防禦力：1500
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
PASSWORD：ヘイシヨシヒサ

353タクリミノス



LEVEL：27
攻擊力：1500
防禦力：1200
種族：海龍
魔族：水魔族
PASSWORD：チダタクリ

354くいぐるみ

LEVEL：21
攻擊力：1200
防禦力：900
種族：戰士
魔族：惡魔魔族
PASSWORD：キタウエカズミ

358ホーリー・ナイト・ドラゴン

LEVEL：48
攻擊力：2500
防禦力：2300
種族：龍
魔族：白魔族
PASSWORD：トリシマカズヒコ

359 2にん3きゃくソンビ

LEVEL：19
攻擊力：1100
防禦力：800
種族：不死身
魔族：惡魔魔族
PASSWORD：タカハシトシマサ

361トビペンギン

LEVEL：22
攻擊力：1200
防禦力：1000
種族：水
魔族：水魔族
PASSWORD：ヤマダノブヒロ

363ようせいのおくりもの

LEVEL：24
攻擊力：1400
防禦力：1000
種族：森
魔族：森魔族
PASSWORD：タカハシカズキ

020ふういんされしもののひだりうでミ




LEVEL：55
攻擊力：200
防禦力：300
種族：魔法師
魔族：黑魔族
PASSWORD：07902394



★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

9月

9日	GETTER ROBO大決戰！	BANDAI VISUAL	價格未定	SRPG
	SUTOREISHIPU～PO與MERRY之大冒險～	ROBOT	5800日圓	AVG
	STAR IXIOM	NAMCO	5800日圓	STG
	FORMULA NIPPON'99～成為賽車手吧！～	TYO	5800日圓	RCG
	田中寅彥之裏寅流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	信長之野望 烈風伝	KOEI	9800日圓	SLG
	BEAT MANIA APPEND 4thMIX～the beat goes on～～	KONAMI	2800日圓	ACT
	我的料理	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	SNK BEST COLLECTION THE KING OF FIGHTERS京	SNK	2800日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION METAL SLUG	SNK	2800日圓	ACT
	想再一次見你……Lored 1「Dream Generation-戀愛，還是工作？-」	MASSYIA	1800日圓	AVG
	想再一次見你……Lored 2「Heroine Dream」	MAP JAPAN	1800日圓	SLG
	想再一次見你……Lored 3「膝上的同居人」	D3 PUBLISHING	1800日圓	SLG
	想再一次見你……Lored 4「m-告訴你-」	DAZ	1800日圓	AVG
14日	■LAKE MASTER PRO-日本縱斷黑鱒紀行-	DUZU	5800日圓	SLG
	■PURUMUI 2(對應PocketStation)	CULTURE PUBLISHERS	3000日圓	ARPG
	你的感覺，我的心	TAKARA	5800日圓	AVG
	ROCKMAN 3 Dr.WILLY之最後！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	DIGITAL GRADER AIRMAN	ASK	5800日圓	SPT
	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
	本格派DE1300日圓 JIGSAW WORLD	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE1300日圓 TSUMU LIGHT	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE1300日圓 兩替PUZZLE MOJA	HECT	1300日圓	PUZ
	★玉繭物語(THE BEST)	元氣	2800日圓	RPG
15日	DRAGON QUEST CHRACTERS杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～	CHUN SOFT/ ENIX	6800日圓	RPG
18日	WINNING POST 4	KOEI	6800日圓	SLG
22日	■APOCALYPSE~THE APOCALYPSE~	SUCCESS	4800日圓	ACT
	■必殺PACHINKO STATION PUCHI～NANASHI是什麼？～	SUN SOFT	1500日圓	SLG
	■PAQA(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	■MARL王國之人形姬＋1	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(暫稱)	CAPCOM	6800日圓	AVG



以喪屍凝聚出恐怖氣氛而大受歡迎的《BIO》系列第三集，除多了非常頑強的追跡者不斷追主角之外，系統亦會有所加強，如回避、上下射擊等等。此外遊戲裏更會分岐路線，使每個玩者都玩着自己的故事，還有遊戲中會出現三個與故事有關軍人，讀者將可能玩到有趣的MINI GAME。最重要的遊戲的CG MOVIE仍然存在，而且人物動作更加自然。



被稱為業界最高CG MOVIE標準的《KOUDELKA》，在遊戲中的EVENT採用了Theatrical和Lip-Synchronization兩個不同的SYSTEM，使人物動作自然得多，而戰鬥則使用了SLG形式進行，使戰鬥更為特別，這可算是SNK在近期比較有瞄頭之作。

	CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	BOYS BE…2nd Season	講談社	5800日圓	SLG
	FISH ON!BASS	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES MARK矢崎之四柱推命	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Goo！Goo！SOUNDY	KONAMI	4800日圓	ETC
	三昧系列 村越正海之爆釣日本列島釣魚手掣對應版	VICTOR SOFT	2500日圓	SLG
	三昧系列 灣岸TRIAL	VICTOR SOFT	2500日圓	RCG
	Superlite 1500 SERIES CARD II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES 在遊戲中你的青春	SUCCESS	1500日圓	TAB
	AI將棋2 DELUXE	AIFOUR	4800日圓	TAB
23日	GUILTY GEAR復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	FIG
	森田和郎之將棋道場	悠久ENTERPRISES	3800日圓	TAB
	森田和郎之REBIRTH	悠久ENTERPRISES	1500日圓	TAB
30日	■全是QUIZ之人生GAME 運與頭中的大富豪	TAKARA	5800日圓	TAB
	■必殺PACHINKO STATION now～這是最好的！真第一天國～	SUN SOFT	2800日圓	SLG
	■CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰(1)出擊！驚異之機械軍團	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	■CLICK漫畫歌劇院之怪人	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	■CLICK漫畫銀河英雄傳說(1)在永遠之夜中	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	續・御神樂少女探偵團～完結篇～	HUMAN	5800日圓	AVG
	Memories Off	KID	價格未定	TAB
	MONSTER COLLECTION～假面的魔導士～	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
	DRERBY STALLION'99	ASCII	4800日圓	SLG
	EXCITING BASS2	KONAMI	4800日圓	SPT
	PIXY GARDEN	escot	6300日圓	SLG
	超發明BOY格烈佛～光輝Wonderland～	TAITO	5800日圓	RPG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE PACHINKO	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE BIKERACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RCG
	FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99	EXCING ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之GORONGO島～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	ARPG
9月	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	SLG
	我的暑假(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵的軍勢	TAKARA	6800日圓	SLG

10月

1日	★織田信長傳(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★DESTRAGA(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★麻雀大會II Special(The Best)	KOEI	2800日圓	TAB
7日	■拉麵橋	TOMY	5800日圓	SLG
	■我的帆船加油NIPPON CHALLENGE	TOMY	5800日圓	SLG
	PETPETPET	魔法	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE BRAIN	3800日圓	FIG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG

	黑暗中的探險隊	SPIKE	5800日圓	AVG
	SILVER事件	ASCII	5800日圓	AVG
	PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
	WONDER BIKURUZU DOGIBONE大作戰	SUNSOFT	5800日圓(預定)	SLG
	★三國志加強版	KOEI	9800日圓	SLG
14日	JAPAN島～命運會由骰子決定嗎？	HUMAN	4800日圓	TAB
	ROBOT X ROBOT	NEMESIS	5800日圓	SLG
	光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	MEDIA WORKS	8800日圓	SLG
	★ROBBIT MON DIEU	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ACT
21日	PLANET LAIKA	ENIX	6800日圓	RPG
	蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
	實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
	撞球「BILLIARDSMASTER」(廉價版)	ASK	2500日圓	TAB
	★VING BEST 春風戰隊V FORCE	VING KIDS	2480日圓	不詳
28日	■KOUDELKA	SACNOTH/ SNK	6800日圓	AVG
	■漂流記	KSS	5800日圓	SLG
	■HARLEM BEAT~You'er The One~	KONAMI	5800日圓	ETC
	■SuperLite 1500 SERIES實踐PACHISLOT必勝法SEMI REVOLUTION	SUCCESS	1500日圓	TAB
	■SuperLite 1500 SERIES 回來了PACHI夫Dream Collection	SUCCESS	1500日圓	SLG
	■SuperLite 1500 SERIES將棋II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	■SuperLite 1500 SERIES花札II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SAMMY	5800日圓	STG
	Parlor!PRO Jr.Vol.2	三井物產	3200日圓	SLG
	挑戰女流雀士	CULTURE BRAIN	1980日圓	TAB
	Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG
	RU KONCHERT PIANISM	童	4800日圓	不詳
	RU KONCHERT FORTISM	童	4800日圓	不詳
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	傳説獸之穴MONSTER COMPLETE WORLD ver.2	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	BAROQUE歪曲了的妄想	STING	6800日圓	RPG
	職業麻雀 極 天元戰編	ATHENA	5800日圓	TAB
	a bug's life	KONAMI	5800日圓	ACT
	LIGHT FANTASY外傳NYANYAGANYAN	TONKINHOUSE	5800日圓	RPG
	★CLICK漫畫銀河英雄傳説(2)伊哲倫攻略	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	★實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~EPSILON R~	MAX BET	1980日圓	TAB
	★實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~幪面超人&GALLOP~	MAX BET	2500日圓	TAB
	★實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~幪面超人V 3~	MAX BET	2500日圓	TAB
上旬	■PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
10月	■POCKET單(POCKET STATION專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	■ROCKMAN 4新的野心	CAPCOM	2800日圓	ACT
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	森之王國(暫稱)	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	Brightis	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	★QUIZ角色OKEDON！ 東映特撮英雄PART 2	BANPRESTO	3800日圓	ETC
	★VIRTUA角子老虎機EX	MAP JAPAN	6800日圓	TAB
	★Formula One 99	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC

10月

2日	★Wild Boater World Border	Tao Human System	3900日圓	不詳
4日	★最終電車(廉價版)	VISIT	1980日圓	SLG
5日	立體忍者活劇 天誅 忍百選	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2500日圓	ACT
8日	★THE・占卜~戀愛星空占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	★THE・占卜2~每日之塔羅牌占卜	VISIT	1800日圓	ETC
11日	PRISONER(暫稱)	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	★實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~MASTER X~	MAX BET	2500日圓	TAB
	★實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~SPACE SWING~	MAX BET	2500日圓	TAB
18日	■MAX SURFING 2000	KSS	5800日圓	SPT
	最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	★Superlite 1500 SERIES Vol.18 THE BOWLING	SUCCESS	1500日圓	SPT
	★Superlite 1500 SERIES Vol.19 THE雙六	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★Superlite 1500 SERIES Vol.20 THE PUZZLE	SUCCESS	1500日圓	PUZ
25日	■VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	■探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	■真・魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	■TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	■TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	4800日圓	AVG
	■Parlor!PRO Jr.Vol.3	日本TELENET	2900日圓	SLG
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	不詳
	★TOKIMEKI MEMORIAL 2限定版	KONAMI	9800日圓	SLG
	★純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳	IDEA FACTORY	5800日圓	不詳
	★Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	★Superlite 1500 SERIES新生TOILET之花子小姐	SUCCESS	1500日圓	不詳
	★Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
上旬	THE TOWER OF BABEL	TECHNOSOLEYU	3800日圓	PUZ
下旬	■GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	PACHI是髮髻	HACBERY	5200日圓	ETC
	★CHARAMELA	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳

11月

11月	■White Diamond	escot	價格未定	SRPG
	■生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	■GLOW LANCER	ATLUS	價格未定	不詳
	■THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	■LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	FIG
	SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(預定)	ETC
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(預定)	SLG
	Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	★多啦A夢 SOS！ 童話之國(復刻版)	EPOCH社	2800日圓	ACT
	★Ling Rise(暫名)	EPOCH社	5800日圓	不詳
	★古古羅西亞圖	SUNSOFT	5800日圓	SRPG
	★角子老虎機帝王3(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	★MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HREO EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG

12月

2日	★TARZAN	KONAMI	5800日圓	ACT
9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
16日	■筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~	KONAMI	價格未定	未定

遊戲發售時間表

12月	■～ART KAMION～藝術傳	TYO	價格未定	不詳
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	SD飛龍之拳「Z(LOV)」	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
	閉鎖病院(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	★井出洋介之麻雀教室	ATHENA	價格未定	TAB
	★GUNDESS	STARFISH	價格未定	不詳
	★GUNDESS DATA集	STARFISH	價格未定	不詳
	★桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	不詳
	★THE LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★DX人生GAME III	TAKARA	5800日圓	TAB

99年

夏	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
秋	■Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC
	GRAND TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	SPOOKY POOKY！！～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GROWLANSER	ATLUS	價格未定	RPG
	POKERA(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	TOMBA！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
	西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	GRAND RESTAURANT～料理& WINE職人們～	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	DEWPRISM	SQUARE	價格未定	ARPG
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓	ACT
	一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓	SLG
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓	SRPG
	★PACMAN WORLD 20th ANNIVERSARY	NAMCO	價格未定	ACT
冬	■VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	AVG
	■遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
	■逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	★RUNABOUT2	CLIMAX	5800日圓	RAC



在不同的橫街窄巷中穿梭而完成各種任務的賽車遊戲—《RUNABOUT》續集，不但城鎮增加至五個，而且可使用的車輛種類更會增加至31輛，不過仍然保留了那種四處建築物的魅力。雖然行駛的道路沒有分支，但需要完成的MISSION卻會出現分支，令最後的ENDING出現變化。



《SAMURAI SPIRITS》系列的新作就是SNK剛剛公布最新作品，雖然只知是個玩法仍未發表的動作遊戲，但卻是PlayStation的原創作品。故事就是《SAMURAI SPIRITS亞修羅斬魔傳》的20年之後，而霸王丸亦已經年老了，除了服部半藏亦會登場之外，其他角色全都是新人物。

	★劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	價格未定	RPG
99年	■DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們	ENIX	價格未定	RPG
	■PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ALG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	S.C.A.R.S.	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J・WING	5800日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	DRAGON VALOR	namco	價格未定	ARPG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	BREEDING STUD'99	KONAMI	價格未定	SLG
	★SUPER BLACK BASS×2	STARFISH	5800日圓	不詳



今冬

	■山卡MAX G	ATLUS	價格未定	RAC
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	EARLY RENIS～荒野之天使們～	ATLUS	價格未定	AVG
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	CHRONO CROSS	SQUARE	價格未定	RPG
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	★POCKET熟	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	不詳
	★汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	★LAND MAKER	TAITO	5800日圓	不詳
	★SALMON NIGHT	BANPRESTO	價格未定	不詳
	★V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	價格未定	RAC

2000年

2000年1月	■你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	星神～沈沒的蒼茫大地～(暫稱)	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
2000年2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
2000年春	蜃氣樓回廊	PFLEGEMUTTER STAGE	5800日圓	AVG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	不詳
2000年	★FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC

發售日未定

	DIGITAL ART COLLECTION山形SPRING	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形SUMMER	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形AUTUMN	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形WINTER	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳說檬面之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN 4新的野望！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	感覺之名偵探(暫稱)	namco	價格未定	AVG
	GUNCON GAME(暫稱)	namco	價格未定	STG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	★CHRONO TRIGGER	SQUARE	價格未定	RPG
	★聖靈機LIVE RAID	Winkysoft	價格未定	不詳

9月

Dreamcast

14日	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
15日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
23日	■創造IDOL雀士吧！	JALECO	6800日圓	ETC
	■創造IDOL雀士吧！(初回限定版)	JALECO	6800日圓	ETC
	ESPION-AGE-NTS	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	SLG
	幻影月夜	SIMS	5800日圓	AVG
	集合！團團轉溫泉(對應Dreamcast KEYBOARD)	SEGA	4800日圓	ETC
30日	■BLACK/ MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	J-LEAGUE 創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG



大受歡迎的《創造職業球會》在今集不論畫面質素、系統都會得到強化，而足球陣形、戰術亦可作更微細的設定，另外投資的變化頗大，令遊戲在各方面都達至完美。不過當中最大吸引之處仍然會是將球隊DATA上載進行對戰，參加各項大型比賽，達成最強球隊的目標。

	dancing blade任性桃天使！~Tears of Eden~完全版	KONAMI	5800日圓	AVG

10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	■MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	6800日圓	AVG
	PLUS PLAM	拓洋興業	價格未定	PUZ
21日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
	夢馬券'99～INTERNET～	SHANGRI-LA	2800日圓	SLG
28日	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	RPG
	REVIVE…～蘇生～	DATA EAST	6800日圓	AVG
10月	■ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3日	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
18日	■棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
25日	■DEATH CRIMSON 2~蜜蜂針之祭壇	ECOLE SOFTWARE	5800日圓	STG
	★輸入電話鈴聲	VING KISS	1980日圓	ETC
下旬	來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
11月	SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	價格未定	SLG
	Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	將棋（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
23日	■D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
下旬	Dreamcast SEQUENCER（暫稱）	WAKA製作所	價格未定	ETC
12月	■RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	ETC
	烙印戰士	ASCII	價格未定	ARPG
	SUNRISE 英雄譚（暫稱）	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG
	VJ Monster	WAKA製作所	價格未定	ETC
	花組對戰COLUMNS	SEGA	價格未定	PUZ
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG

99年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	參加職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	PANORAMA COTTON 2（暫稱）	SUCCESS	價格未定	STG
	Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	PLUS PLUM	拓洋興業	價格未定	PUZ
	LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG
冬	SD飛龍之拳伝說EX	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	大相撲（暫稱）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大黑電機	5800日圓	SLG
'99年	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF（暫稱）	SEGA	5800日圓	SPT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.4（暫稱）	SEGA	價格未定	ASTG
	ALL GU LATE（暫稱）	拓洋興業	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Brave Knight（暫稱）	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	價格未定	RPG
	F-1	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	★ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	SLG
	★央華封神~央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG

今冬

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	★電車GO！ 2高速編3000番台	TAITO	價格未定	SLG
	★聖靈機LIVE RAID	Winkysoft	價格未定	不詳
	★Super Runabout（暫名）	Climax	價格未定	RAC
	★上海（暫名）	SUCCESS	價格未定	TAB

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
春	M-SR（暫稱）	SEGA	價格未定	RAC
	★特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	ARPG	
夏	DARK EYES（暫稱）	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	Rayman 2（暫稱）	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN（暫稱）	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS（暫稱）	翔泳社	價格未定	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■AERO DANCING SPECIAL DISC 轟隊長之秘密DISK	CRI	價格未定	ETC
	■CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	■ETERNAL ARCADIA（暫名）	SEGA	價格未定	RPG

這就是夢幻之星製作班底的最新作品，主角們將會乘坐飛船四處探險和尋寶，而其自由度亦會非常大。途中除了對付各強國的軍艦之外，而且還有潛入邊境空的異形生物，男主角將可使用利用劍發出的衝擊波等必殺技，而女主角亦能使用擁有不同效果的魔法來攻擊牠們。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	ARPG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	RING（暫稱）	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	CAPCOM	價格未定	FIG
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	APUZ
	TRIP TRACK（暫稱）	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz（暫稱）	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2（暫稱）	ZIKU	價格未定	SLG
	Project ARES（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	學級王山崎（暫稱）	SEGA	價格未定	未定
	機天烈少年（BOY）'S（暫稱）	SEGA	價格未定	未定
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000（暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2（暫稱）	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q（暫稱）	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	平成麻雀莊（暫稱）	MICRONET	價格未定	TAB
	超鋼戰紀機械王	CAPCOM	價格未定	FIG
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN	SHOEI SYSTEM	6800日圓（暫定）	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	未定

發售檢討中

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	NFL 2000（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
	READY2 RUMBLE BOXING（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

9至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9月10日	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
23日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
30日	V-RALLY EDITION99	SPIKE	7800日圓	RAC
下旬	職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
9月	64花札～天使的承諾～	ALTRON	價格未定	TAB
10月2日	■BEAST WARS METALS64	TAKARA	6800日圓	ACT
29日	■超級機械人大戰64	BANPRESTO	7800日圓（預定）	SLG
10月	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	不詳
	夜光蟲II～殺人航路～	ATHENA	6800日圓	AVG
11月11日	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	不詳
下旬	■CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC
	■CUSTOM ROBOT（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	■JET FORCE GEMMINI（暫稱）	任天堂	6800日圓	不詳
	ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	價格未定	RPG
12月 1日	巨人之DOSIN1（64DD專用DISC）	經銷商未定	價格未定	ETC
3日	■爆BOMBERMAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
12月	■F-ZERO X EXPANSION KIT（暫稱、64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	RAC
	■SIMCITY 64（64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	SLG
	■DONKEY KONG 64（暫稱）	任天堂	7800日圓	ACT
	■MARIO PARTY 2（暫稱）	任天堂	5800日圓	TAB
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO（64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PAINT STUDIO（64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO（64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST SOUND MAKER（暫稱、64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	ETC
	大戰略	經銷商未定	價格未定	SLG
	GOLF	經銷商未定	價格未定	SPT
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	TOP GEAR HYPER BIKE（64DD專用DISC）	KEMUKO	價格未定	RAC
	TOP GEAR RALLY 2（64DD專用DISC）	KEMUKO	價格未定	RAC

99年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT
2000年				
1月	■SUPER MARIO RPG 2（暫稱、64DD專用DISC）	任天堂	6800日圓	RPG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
2月中旬	大刀（DAIKATANA）	KEMCO	6980日圓	ACT
2月	■PERFECT DARK	任天堂	6800日圓	
	EXCITE BIKE 64（暫稱）	任天堂	5800日圓	RAC
3月	■薩爾達傳説外傳（暫稱）	任天堂	6800日圓	ARPG
	■MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
	■星之卡比64（暫稱）	任天堂	6800日圓	ACT
	■糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■井手洋介之麻雀塾（64DD專用DISC）	未定	價格未定	TAB
	■現代大戰略Ultimate War（64DD專用DISC）	未定	價格未定	SLG
	■日本PROFESSION TOUR 64（暫名64DD專用DISC）	未定	價格未定	FIG
	■WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	■On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	BIOHAZARD 2（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	ULTRA BASE BALL 64實名版（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CABBAGE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO 64-2（暫稱、64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説DD（暫稱、64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64（暫稱、64DD專用DISC）	任天堂	價格未定	SLG
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	不詳
	MINI RACERS（暫稱）	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	★大盜伍佑衛門 妖怪雙六（暫名）	KONAMI	價格未定	RPG
	★不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	不詳

NEO-GEO

9至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9月23日	■THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	38000日圓	FIG
12月	THE KING OF FIGHTERS'99（NEO-GEO CD）	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

9至12月

9月23日	■PARTYMAIL(對應無線)	ADK	3200日圓	ETC
	■NEO · 21(對應無線)	DINER	3800日圓	TAB
10月21日	■Beast Busters～闇之生體兵器～(暫稱)	SNK	價格未定	STG
	■POCKET LOVE if	KID	4800日圓	SLG
下旬	■POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC
	■電車GO！2(暫稱)	SNK	4500日圓	SLG
	NEO GEO POCKET BASS FISHING(暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
11月	■NEO · BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	FASELE！	SACNOTH	價格未定	不詳
	NEO POCKET BLOCK(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	BIOMOTOR UNITRON 2(暫稱)	夢工房	價格未定	RPG
	連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	價格未定	PUZ
	BATTLE ROYAL(對應無線)	ADK	價格未定	SLG
12月	★PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB

99年

秋	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AAVG
冬	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM 格鬥GAME(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	PUZZLE LOOP(暫稱)	MITCHERU	價格未定	PUZ
	MORTAL KOMBAT(暫稱)	MIDWAY	價格未定	FIG

發售日未定

	■SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG
	■THUNDER V(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	■ZIROKICHI(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	SOCCER DATA BASE SIMULATION(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	SPT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	蜜瓜妹妹之成長日記2	ADK	價格未定	SLG
	★PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR 2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB

SUPER FAMICOM

10至12月

10月1日	PICROS NP Vol.4	任天堂	NINTENDO POWER專用(2000日圓)	PUZ
12月1日	★SUPER MARIO BROTHER DX	任天堂	價格未定	不詳

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	ETC

SEGA SATURN

99年

99年	SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～	SEGA	3800日圓	ACT
	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	ALFA OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	鷗大作戰～女神們之嘀咕～	BIG KISS	價格未定	不詳
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	REAL SOUND 2～霧之ORGEL～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

9月

23日	FRONT ROW	KID	3980日圓	RAC
	GAMEBOY DRAGON QUEST I · II	ENIX	4900日圓	RPG
	可愛的寵物店物語	TAITO	3980日圓	SLG
30日	V-RALLY	SPIKE	3980日圓	RAC
下旬	SUPER BLACK BASS～REAL FIGHT～	STAR FISH	4500日圓	SPT
	■WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
9月	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	價格未定	RPG
	GOLF GAME SUPER SHOT(暫稱)	imaginer	3600日圓	SPT

10月

1日	■超級機械人大戰LINK BATTLE	BANPRESTO	4500日圓	SLG
8日	格鬥料理傳說BISTRO RECIPE激鬥FOOD BATTLE編	BANPRESTO	3980日圓	SLG
	SUPER REAL FISHING	BOTTOM UP	4500日圓	SPT
14日	WIZARDARY EMPIRE	STARFISH	3980日圓	RPG
21日	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	4500日圓	RPG
22日	■QUICKS ADVENTURE	TAITO	3980日圓	PUZ
29日	■HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
上旬	語樂王TANGO！	J WING	3980日圓	ETC
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	DIJYAV	KEMCO	3980日圓	AVG
下旬	■倉庫番傳說～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
10月	■AQUA LIFE	TAM	3980	不詳
	SILVENIA FAMILY童話國中的鏈咀	EPOCH社	3980日圓	SLG
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	夜光蟲GB	ATHENA	3800日圓(預定)	AVG
	POCKET GT	MTO	3980日圓	不詳

11月

11日	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
21日	■POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	■POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
25日	■BEAT MANIA GB2 GOTOCHA MIX	KONAMI	4300日圓	SLG
	■筋肉番付GB～挑戰者是你	KONAMI	4500日圓	ACT
26日	GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
11月	■突擊！PAPPARA隊	J WING	4800日圓	不詳
	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	價格未定	RPG
	大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
	R-TYPE DX(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	STG
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
12月26日	★麵包超人 不思議微笑相簿	PINO CHIO	4200日圓	不詳
上旬	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	價格未定	RAC
12月	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	■PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	★BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	價格未定	ACT
	★BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	價格未定	ACT
秋	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT
	COLUMNS GB～手塚治蟲人物～	MEDIA FACTORY	價格未定	PUZ
今冬	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	FUNK THE 9 BALL(暫稱)	TAM	3980日圓	TAB
99年	■SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STARFISH	4500日圓	不詳

2000年3月

2000年3月	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG

發售日未定

	■大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行	KONAMI	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG ROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	TAB
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	SPEEDY GONZARES(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	DAFEE DUCK(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	爆走戰記METAL WALKER GB(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RPG
	TETRIS ADVENTURE前進吧！米奇和他的同伴們	CAPACOM	價格未定	PUZ
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	★不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	不詳

Wonder Swan

9至12月

11月2日	■MINGUL MAGNET	HAL COPORATION	3800日圓	PUZ
11日	KEIBA(暫稱)	PAC	3800日圓	SLG
中旬	■SIDE POCKET FOR WONDER SWAN	DATA EAST	3800日圓	SPT
11月	ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
	由KISS開始…	KID	4200日圓	SLG
	謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC
	BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	不詳
12月下旬	KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓	TAB
12月	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MARCROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	AVG
	D's Garage(暫稱)	BANDAI	2980日圓	不詳
	卒業for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG

2000年

1月	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	PUZ
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月	超兄貴 海人和愛之傳説(暫稱)	BANDAI	3980日圓	TAB
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
3月	■TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ
	FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	LANGRISSER D(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
春	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

	燃燒吧！職業棒球ROOOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	東京魔人學園 符咒封錄(暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SAVG
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	CINDY'S CARAT	HEKISA	3800日圓	不詳
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	價格未定	TAB

PlayStation 2(暫稱)

今冬

	決戰	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	■HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	★撞球BILLIARD STAR	ASK	價格未定	TAB

This is my last chance for survival......
This is my, last escape......

當喪屍圍城之時，
便是最後逃亡開始之日……

PlayStation

BIOHAZARD® 3
LAST ESCAPE
完全攻略本

9月22日與遊戲同步推出

CAPCOM® CAPCOM ASIA CO., LTD.出版

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
GAME PLAYERS MAGAZINE製作